最新烧录卡＆模拟器齐聚软硬兵团！NDS烧录设备一手探究！

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/09
VOL.35
零售价：9.80元
每月10/25日发售

抽取三大流行掌机
大抽奖424名



赠品1 NINTENDOS 可爱宠物卡

赠品2 掌机迷光盘

42款PSP游戏一网打尽

PSP抢购秘传！

◆本刊权威推荐·国内价格调查◆27种热门周边资料 买机必备◆购机保养一条龙 编辑部服务到家

最详 最速

SD高达G世纪DS 超爆攻略

炸弹人DS／圣魔HARD遗迹极限挑战

ISSN 1672-8866



09>
9 771672 886049

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER



3大类流行掌机

等你拿

大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.35的抽奖活动截止时间为6月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

合金装备索利德金属雕像

火影木叶项链

FF Ⅷ枪刀



纪念活动火热进行

本期抽奖共计424名

等你拿

200名

50名

40名

60名

更多时尚周边

33期中奖名单详见内页

EVA时尚T恤

海贼王佐罗头巾

头文字D机车手机挂饰

KERORO军曹徽章挂饰

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.35 ●••



刚来编辑部不久，多灾多难，目前还在体验着极限生存。真是人生不如意，十有八九啊。

牙疼不是病 疼起来真要命

俗话说：牙疼不是病，疼起来真要命。现在我终于明白了这句话的真谛。

在小的时候因为要换牙，所以一直对牙齿保护的都不好，于是就养成了不少不良习惯，导致了蛀牙。曾去医院看过几次，但是补牙用的石膏毕竟不是自己身上长的，时间一长就脱落了，因为对平时吃东西没有什么影响，也就再也没去看过。直到半个多月前，在一次吃东西时，意外地碰到了智齿处的牙神经，当时疼得就没有继续吃下去心情了。开始以为只会疼一两天，结果过一两天后还再疼。无奈下只好去医院看，诊断结果是要杀掉牙神经，做完一系列处理后，医生让我在五月底再去看一次。哪知道病情恶化，不但牙神经没杀掉，连嘴都张不开了，不过说话还是没问题的。吃饭也只能吃一些不用嚼的流食，或者只能吃片状食物，真是折磨啊。到了月底，去医院继续接受治疗，可我连嘴都张不开，怎么治啊。医生试图用各种方法打开我的嘴，甚至试图去撬开，但最后还是没能打开我的嘴，难道说这是嘴严的最高境界？最后诊断为智齿处神经发炎导致嘴无法张开，只能先消炎，然后再继续上次的治疗。也就是说这种日子我还要再过上一段时间了……体重65公斤的我不知道度过这些日子后体重会变成多少。现在每天吃的东西还没有原来一顿饭吃的多，说到这里我又想把那句老掉牙的台词搬出来。曾经有一个保护牙齿的机会摆在我面前，我没有去珍惜，直到不能吃饭才追悔莫及，人世间最大的痛苦莫过于此（以下省略）………

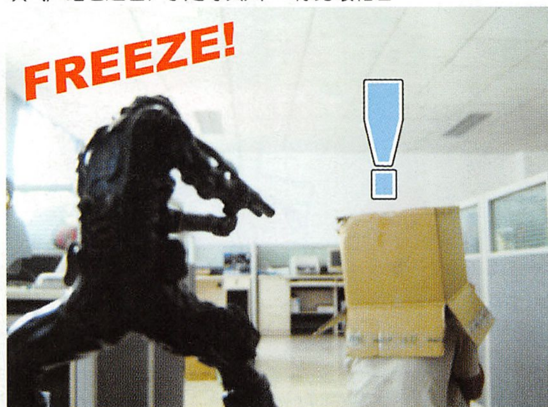
在这里要告诫所有读者，一定要爱惜自己的牙齿，我就是那反面教材啊！

玩《任天狗》引发呼吸道疾病

《任天狗》发售前，我对这个游戏就比较期待，后来也入手了一个。我买的是吉娃娃版，发现叫狗狗的时候狗狗怎么也不理我，为了探明究竟我重新养了一只，这次起名和原来不一样。为了方便叫它，用吹气声给它起名，于是每次只要吹一声气，它就高高兴兴的跑过来，目的达到。

一日，发现雪人也在玩任天狗，于是上去和他交流经验，还一起交流给狗命名的方法。过了一段时间，听到雪人在不停的咳嗽，以为夏天到了雪人病了，想过去问问到底怎么了。走过去一看，雪人在那里玩任天狗，咳嗽的声音是在叫自己的狗狗，狗狗有时不过来，雪人就继续咳嗽，听起来给人一种病入膏肓的感觉。

最近几天发现雪人"康复"了，我也不再用吹气声叫狗狗了，因为有时吹得脑袋疼，长期下去会对身体不好。记得医生说过干咳对身体不好。如果是在非典时期，估计别人会对你另眼相看……



↑本想华丽的登场，结果险些成为枪下游魂……

文／翔武

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

VOL. 35 2005 / 9

目录 CONTENTS

特别策划 PSP软硬件购买指导专辑

P6 随着PSP产量的大幅度提高，目前国内的PSP已经从当初的4千元以上跌至2千元左右。面对这样的价格，一部分持有足够资金的玩家想必要出手购买。本特辑旨在从PSP的硬件、游戏和周边三个方面来进行介绍，使玩家在购买时尽可能地避免可能出现的意外状况。

新闻话题 镜的业界&国内热点

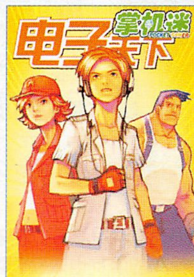
新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

特别策划 恶女列传！——掌机史上最不能碰到的美眉百科

P76 游戏中的角色总是少不了女性，在这些女性角色中，温柔可爱的女生固然惹人爱怜，但是恶女也自然会有吸引玩家的魅力。在多彩的游戏世界中，这些恶女向玩家们展示着各自独有的特色。

封面主题：口袋妖怪



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义



你对NDS上《任天狗》的评价是：

●很有趣也很真实，使家中不能养狗的朋友也体会到狗狗带来的乐趣。（钱金鑫，16岁）

●开始觉得不错，后来觉得也不错，没有白买。（罗遵平）

●新颖、有趣，实现了人机互动。（赵佶，25岁）

●我只能用完美来形容它了，真的很不错。（武剑昕，14岁）

●可爱，让人不得不对任天堂佩服，用《任天狗》又抓住了一批NDS玩家。（俞佳，16岁）

●这个游戏光看介绍就有想玩的欲望。（吴春蕾，24岁）

●一款休闲娱乐的好作品，不愧是满分游戏。（郑云鹏，22岁）

●刚发售就购入了一个吉娃娃版，感觉VERY COOL，只是日文看不懂，害的我把一只小狗扔了。（孙鲁南，12岁）

●柴犬太可爱了，游戏没的说，果然是讨好GF的利器。（张延祚，17岁）

●游戏制作得非常逼真，饲养系统很真实，狗的形象也很可爱。（张路，18岁）

●任天狗的游戏画面是目前NDS游戏中最好的，看得出来厂商很用心。（陈雷，19岁）

●把NDS的机能运用得淋漓尽致，真可谓次世代的作品。（姜可辛，15岁）

●一个新式的宠物游戏，打破了无法与电子宠物语言交流的传统。（赵玉坤，18岁）

●屏幕中的狗狗活灵活现，像真的一样。（孙娅，17岁）

●如果要我打分的话，我也一定会给它满分，太优秀了。（黄磊，17岁）

●任天堂总是能给玩家惊喜，创意游戏果然不是说说而已。（王明，19岁）

●希望任天堂能出其他宠物系列，因为喜欢其他宠物的人也不在少数。（张丹，23岁）

●《任天狗》解决了我怕狗的老大难问题，小时候最怕狗追，落下个惧犬症，但我一定不会怕任天狗。（张科骏，17岁）

●连我妈都喜欢这个游戏了，每天玩的比我玩时都开心，看她这样，我真高兴。（刘婷，16岁）

●能够这么完美地利用NDS的各种机能，看来也就任天堂能做出来。（王骏风）

●狗狗很可爱，什么时候出个和《口袋妖怪》有关的任天系列就好了。（陈雪，16岁）

你对掌机迷将展开庆祝两周年系列活动的看法是：

●两周年是值得纪念的，送那么多奖品，为了读者，很好。（俞佳，16岁）

●值得庆祝，最好把内容弄得丰富点，互动性加强。（吴春蕾，24岁）

●希望可以搞得丰富一些，最好能与读者有更多的互动。（张延祚，17岁）

●希望《PG》越做越好，这样的活动再多一些。（刘凡，15岁）

●那么多奖品真是丰厚啊，太感谢你们了。（刘启明，18岁）

如果你买到一台有坏点的掌机，你会有什么想法：

●如果能换就立即去换，不能的话就低价卖出，不过也许会自己留着。（张琦，18岁）

●没关系，是福不是祸，是祸躲不过，到了我手上比到了别人手上好。（毛宁，18岁）

●希望液晶屏幕的生产技术能提高，毕竟没人愿意要有坏点的机器。（陈楠，22岁）

●如果坏点是无法避免的话，那我只能认倒霉了，谁让我想要的东西就是这个样子呢。（吴飞，16岁）

●坏点不影响玩游戏，在玩的时候你不会注意到它，所以有没有坏点都无所谓。（王小宇，19岁）

●坏点并不可怕，可怕的是不敢正视它，其实它就是个纸老虎，你越想它，它越给你带来不安。（石剑锋，22岁）

●就算有坏点我也不会嫌弃的，因为这是我第一台掌机。（罗冲，19岁）

●我一定会在买前挑好，希望坏点和我无缘。（杨辉，20岁）

●我的机器坏点在屏幕中间，太影响视觉效果了，还是没有坏点的好啊。（刘伟，24岁）

●坏点属于正常现象，我们应该体谅下商家，毕竟他们也不愿意卖不出去。（王欣，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1.看了本期的PSP特辑，请预测下PSP今后在国内发展趋势。

2.你对任天堂推出GBM这一举动有何看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 最全面最详细的攻略指导

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

动作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

◆本期VCD影象目录◆



E3掌机迷特别策划

PSP游戏集锦……14：00
NDS游戏集锦……9：40
GBA游戏集锦……2：50

高手竞技台……10：30

洛克人ZERO4 HARD模式0伤害BOSS挑战(续)

新作火映……8：30

极品飞车 地下狂飙
SD高达G世纪DS

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

我想买PSP！

哪个版本最划算？
有多少款游戏可以挑选？
哪款游戏最好玩？
现在每个游戏都是什么价钱？
现在有哪些周边值得购买？

PSP软硬件购买指导专辑

帮你买到

真正原装的PSP！

为你提供

热门游戏的市场行情！

想了解更多PSP资讯

那就赶快翻页吧！

PSP购机

作为时尚电器界的顶级大佬之一，SONY公司一直在推动着电器的不断前进；作为其进军掌机界的急先锋，PSP又一次走在了行业的最前沿。从日版PSP的首发至今已经过去半年了，在此期间PSP的价格已经有了很大幅度的下降，其中PSP豪华版的价格已经从当初的4000大洋降到如今的2000以下，对于那些对PSP心仪已久的玩家来说，这的确是一个可以入手心爱的掌机的大好机会。为了使大家在购机时能买到优质的产品并且在机器入手后进行合理的保养，笔者就简单的谈一谈自己切身经验，希望能够给各位近期准备购入PSP主机的朋友一点儿帮助。

一、PSP主机版本面面观

SONY在今年5月份已经正式发售了台湾版的PSP以及香港PSP行货，在此基础上再加上之前发售的日版、美版以及欧版的主机，不同版本的PSP主机已经遍布全球。面对如此多版本的主机，到底大家该买哪一种版本好呢？这些版本的主机之间有什么样区别呢？下面就让我们将这些不同版本的PSP主机一一作个介绍。

日版的普通型PSP是于2004年12月12日发售的，与它同时上市的还有豪华版PSP。目前国内市场上的普通型日版PSP主机的配置主要包括：一台PSP主机、一个变压充电器、一块专用充电电池和说明书。与之相比，豪华型日版PSP增加了一些周边配置，其中包括：一个Memory Stick Duo(32MB)、一个PSP原装保护包、一套线控装置与耳机、一根吊带和一张DEMO碟，碟中的内容是游戏的演示动画。就国内市场来看，两种不同配置的套装之间的差价现在基本在200元左右。目前普通型日版PSP的价格在1700元人民币左右，而豪华版的一般则在1900－2000元之间，如果BOSS开价2000元那说明还有再砍价的空间。现在国内市场上日版PSP主机的BIOS基本都是1.5版的，1.0版的已经比较少见了。普通型日版主机的编号是psp1000，如果是豪华版的就是psp1000k。去年生产的首批主机的□键因为设计上的失误导致如果单按按键的左边无效，必须要靠右边一点按该键，而且□键也没有什么弹性。这一批PSP的屏幕使用的是夏普生产的液晶显示器，屏幕颜色比较鲜艳，但是出现坏点的情况比较多，BIOS都是1.0的。而2005年2月后生产的日版主机的屏幕是三星制造的，虽然显示颜色没有夏普屏鲜艳，但是坏点的出现率下降了

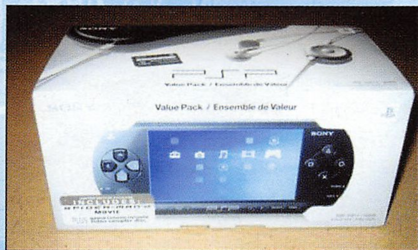


不少，而且□键的问题也得以解决，其BIOS一般是1.5版的。因此，玩家在购买时只要看一下PSP系统的版本就很容易鉴别出主机大致的出厂时间。关于早期发售的PSP的碟仓在打开时出现的飞碟现象，笔者也亲身经历过，不过没有传闻中的那么严重，无论是何种手法拨开仓键碟片，最多只会弹出一半露在碟仓外面，玩家不必太过担心。

美版PSP是于今年3月24日在北美上市的，当时399.9美元的价格比日版主机的价格高出不少。不过，价格高不是没有原因的：美版PSP主机比日版的豪华版多出一张《蜘蛛侠》的UMD电影碟和一块主机屏幕清洁布。在这里顺便说一下，UMD的格式分为北美地区格式和日本地区格式，虽然目前的美版和日版主机可以兼容两种格式的碟，但是美版游戏和日版游戏的存档并不通用。而



保养一条龙



且，与日版游戏相比，美版游戏除了将语言改成英文外还会多出一些要素，例如：美版的《山脊赛车》就比日版的多出一个模式。美版PSP主机都是在2005年后生产的，主机的型号为psp1001K。美版主机不存在日版主机上出现的□键问题，不过其坏点率比日版还要多， BIOS也依然是1.0版的，而且SONY官方提供的1.5升级程序不能用在美版机器上。虽然美版主机的价格相当诱人，但是考虑到今后的升级等问题，建议玩家还是要慎重选择。

韩国地区PSP于5月2日正式上市，以超值包(Value Pack)的方式推出，定价328000韩元(含税)。在首发的10万台主机中附送《蜘蛛侠2》UMD电影光盘、无线因特网连接公用程序光盘以及SCEK自制的PSP游戏1套。系统为日文和英文，官方称将来会以更新的方式提供韩文的支持。SCEK还公布将与韩国的无线互联网服务商KT合作，让韩国成为首个提供PSP多样化无线上网服务的地区。首批PSP主机包装中所附赠的无线因特网连接公用程序光盘，提供了PSP专用的浏览器、影片播放程序与音乐播放程序。韩国地区首批PSP的购入玩家，只要使用主机内附的NESPOT网络服务优惠申请书，申请加入即可免费获赠无线网络基地台，并于试用期间享用由SCEK与KT所提供的电视节目随选视讯(VOD)与随选音乐(MOD)服务。而同捆附赠的SCEK自制游戏《Glorace》也支持因特网联机功能，申请加入NESPOT网络服务的玩家，也能获赠游戏的网络认证编号，可以上网游玩。看来韩国地区的玩家还是相当有福气的。不过如果国内的玩家想入手韩版机的话可就享受不到如此的服务了，而且还得承担可能出现的过多坏点的风险。韩国版PSP的坏点问题很严重，据称在韩国发售的2万台主机中就有4200台因为坏点过多而要求退货。因为上述原因，目前我国国内市场上几乎见不到韩版PSP。

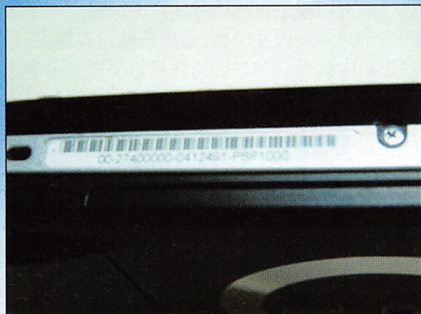
今年5月12日，东南亚地区版PSP开始发售，目前只在中国台湾省、中国香港和新加坡三地发卖。东南亚地区版PSP依然是以PSP超值包(Value Pack)的形式发售，配置包括PSP主机、变压充电器、专用充电电池、32MB Memory Stick Duo记忆卡、线控装置与耳机、吊带、收纳包以及清洁用擦拭布和说明书(说明书是中文的)。目前中国台湾省的主机定价为新台币8800元，新加坡地区定价新加坡币455元，中国香港地区定价港币1980元。东南亚地区版主机的系统仍然只有日文和英文，官方称今后可以通过升级的方式增加繁体中文系统。香港版主机首发时还可以任意挑选包括《捉猴》在内的三款游戏，如果当日托在香港的朋友带一台的话可是超超值哦。现在能在一般游戏店买到的台版或者港版的主机清一色是1.5版的，□键没有问题，价格一般不会超过2200元。其中中国台湾版型号为psp1007k，中国香港版的为psp1006k。

二、购机基础知识

随着PSP版本的逐渐增多，市场上的PSP出现的问题也逐渐多了起来，下面让我们一起来看看在购机时应注意的一些基本要点。

1、核对编号。目前，玩家在购机时很可能会见到这样一种情况：主机和包装全都很新，没有使用过的痕迹，玩游戏的时候很正常，BIOS的版本也是1.0的，还可以在上面玩各种模拟器。但是仔细检查，会发现PSP主机上条形码的编号与包装盒上主机的编号完全不一样。这时，玩家一定要提高警惕，因为这样的主机极可能是二手货或者是有质量问题的换装机。一些玩家会因为一些比较小的问题而将主机退给店家，而很多玩家买完机器后就将包装盒丢给了BOSS，一些不良BOSS将这些有问题的主机用丢弃的包装盒重新封装后就假充新机卖。玩家们可千万得小心，在

买机时一定要注意本机上的编号应与包装盒上的编号一致。在此重点讲解一下PSP条形码下面的编码，比如这两个：00-27400050-5417518-psp1000和00-27400000-0412491-psp1000k，前面三段数字就是此机器的官方编码，要和外包装上对应的就是这个，后面的psp1000表示是日版普通机器，psp1000k表示是日版豪华版，如果是psp1006k则表示是香港版豪华版。



2、检查坏点。PSP的坏点就像是眼中的一粒灰尘，想要抹去但是怎么也抹不掉，看东西又很难过。要想买到没有坏点的PSP，玩家在挑机时可得想想办法了。由于坏点不可能只是单一一种颜色的晶格点出现问题，所以在黑暗中打开PSP屏幕查看坏点并不能完全看出来。笔者有次帮一朋友买机时，在夜里把PSP的亮度打到最大，仔细地检查着每一块区域，没有发现坏点。但是，回去后过了几天，PSP自动换了屏保，屏幕左下方出现了两个很亮的白斑，经过仔细检查排除了是贴膜下灰尘的可能。从GBA时代开始，如何找到坏点就成为各路硬件高手们研究讨论的问题，别以为除了眼光锐利外我们就没有其他办法。GBA上有一个专门检查坏点的工具软件，将此软件烧录到卡中后开机，屏幕会自动变换成纯蓝、纯黑、纯红、纯绿等几种颜色，对应任何一种颜色的坏点都逃不过。如今PSP上也有了这种软件，不过是将几种图案作成了MP4格式的影像文件。玩家在购机时可以将这个软件带过去放到PSP中测试一下。如果条件不允许，那玩家就只能用玩游戏存档后出现的壁纸来检查了。一般说来，如果只有一个坏点的话，还是勉强可以接受的。

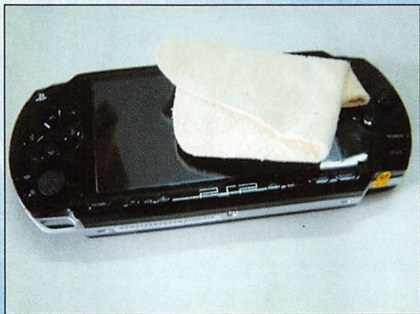
3、配件核对。除了注意主机本身之外，玩家还要认真核对配件是否齐全，最好当场把能试用的配件都检查一下，以防出现意外问题。如果购机时买的豪华版中没有DEMO碟，玩家也不要因此大惊小怪，毕竟首发的10万台主机并不是人人都能买到的。不过要是BOSS说豪华版带一张DEMO碟要比单豪华版贵200元，那您可千万别上当了。

三、主机保养常识

花了近两千元才入手的高档消费品，如果一不小心磕着碰着了，那可就心疼死了。因此，如何保护好自己的主机，使其免受各种意外造成的不必要的伤害就成了不少玩家购机后的新问题。豪华版中原配的PSP保护包是个很好用的道具，平日不使用PSP时将主机放入包中，厚实的保护包不但可以防止主机外壳被磨伤刮坏，还能让PSP就算从1米多高的地方自由落体下坠都不会损伤。笔者有个朋友的一台PSP就曾经从宿舍上铺落到地上，好在使用了这个包，才没有摔坏，至今还用得好好的。虽说一般人对待自己的爱机都是很小心的，不会没事就用它来作自由落体试验，不过有个强力的保护，还是可以防止一些意外情况给主机造成伤害。

与一般掌机将显示屏幕直接暴露出来的方法不同，PSP屏幕是被比较坚硬的外壳保护起来的，这在很大程度上保护了PSP娇贵的显示屏。不过这个硬壳毕竟不是铁做的，用得时间长了也会有一定的磨损。另外，如果不小心有灰尘粘在上面，或者用带了手汗的手指上去一摸一摸，那屏幕可就成了大花脸了。以后再玩的时候，屏幕上想擦却总也摸不去的难看痕迹将会非常影响游戏的效果，在玩某些动作游戏时，划痕加上屏幕本身严重的残象会使你郁闷很久。目前SONY还没推出官方的可更换外壳，而其他的厂家也没有生产这个配件的能力，要想解决这个问题的话，建议大家还是购买贴膜为好。HORI的原装PSP保护贴膜效果不错，市面价格80元，一定要在没有灰尘的地方用拭镜纸小心地将屏幕上的所有除了坏点以外的东西擦去，然后再将贴膜以一定方向的顺序贴上，这样能防止在贴膜时由于不平整产生的气泡。以后如果有灰尘粘上面的话，只要用不太粗糙的纸巾棉料擦拭就行了。当然，最好还是用相机专用的镜头纸或者麂皮布。

由于PSP采用的是锂电池，电池的记忆性很



小，所以不必担心边充电边玩会加速电池老化。手机的锂电池一般是在2－3年后才渐渐不行的，不过如果玩家实在担心的话，也可以把电池卸下来，接上电源玩。

主机放置的环境对主机的寿命也有不小的影响，平日暂时不玩PSP时一定注意不要将主机放在灰尘多、粗糙的地方。在连续打机时要注意，不要将PSP放在被窝中，因为玩家在被窝中呼吸时吐出的大量水蒸气碰到因为连续工作而高温的光头上的凸透镜会使镜面变形，由此导致的最直接的后果就是今后不能读碟，而目前国内又没有提供可更换的光头，那么只有将主机寄到远在日本的原厂维修。另外，如果水蒸气顺着屏幕和主机间的狭小间隙吸附到液晶板上的话，后果也很严重。虽然说液晶面是冷光的，但是连续工作后不可能没有一点温度的，30多摄氏度的板面一旦长时间接触水蒸气就会使上面的液晶块失效，那么今后玩游戏时就会看到屏幕上的色块严重不对，对着阳光看还有七彩的斑纹。这种后果是长期的，并不会随着过一段时间水蒸气蒸发就会消失的，想换屏幕吗？抱歉，目前国内没有哪家游戏店提供这项业务，您还得把主机寄到日本去。

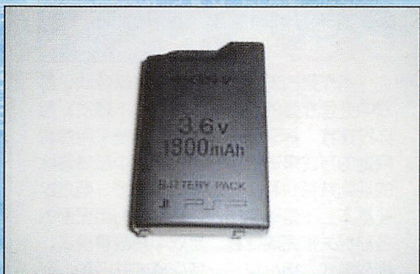
四、推荐外设篇

有人说PSP是个无底洞，由于它功能强大，所以要一直不停地在外设上面投资。其实这是不正确的。

一般说来，PSP只需要三件最基本外设就可以了。其一就是上面提到过的保护贴膜，这里就不再多说了。其二是大容量的记忆棒。随机的MSD只有32M，用来放置游戏存档的话一般可以放20个左右。但是如果想在PSP上看电影、玩小游戏、用模拟器的话，那么势必需要一根大容量的MSD。SONY的1G记忆棒虽然质量很好，但是不在我们的考虑范围内，因为它的价格太高了。SCANDISK是SONY正式承认的第三方记忆棒生产商，而且该厂也有1G和2G的短棒正在发售(4G短棒预定年内发售)，价格比SONY同档次的便宜200元左右。除此以外，现在再也没有其他正式的第三方生产商来制造记忆棒了。如果BOSS向大家推荐其他品牌的记忆棒，还说价格便宜之类的话，大家一定要认真比对，千万别上当。以目前我国普通人的消费水平来说，512M和1G的短棒的价格是可以接受的，512M短棒售价在550元左右，格式化后如果系统显示只有480M也是正常的；1G的短棒价格在1100元左右，格式化后如果有980M的容量就算上上品了。另外玩家们还需要注意一点：目前市场上SCANDISK的记忆棒没有盗版，只有水货和行货之分，两者在性能上没有任何差别。不过在购买时，玩家一定要带上主机过去试试，有时BOSS可能将记忆长棒当成短棒卖，长棒在PSP上可是不能使用的。



官方宣称PSP在玩游戏时电池的持续时间只有6小时，如果玩家外出旅行需要坐几天几夜的长途火车，火车上又没有充电的地方，那PSP岂不是只能拿来看吗？在路上打游戏时，进行到某个很关键的地方，而此时PSP即将因为没电自动关机，没有来得及保存一下岂不是很郁闷？在这种时候，如果上天给玩家另一块充满电的电池的话，玩家想必一定会非常高兴吧。SONY本厂生产的1800mah原配电池正是上天赐给我们的，平日将两块电池都充满电随身携带，外出时本机的那块没电了立刻用备用的换上，这样就会方便许多。



结束语

现在PSP的价格的确是降低了不少，不过在此时买机需要多加注意，别被JS们骗去了血汗钱。购机时一定要将砍价的功力催功至顶，和JS们哪怕是磨破嘴皮，哭爹喊娘，求天拜地也一定要将价格砍到最低。不过，也千万别贪便宜买主机编号和外包装上编号不一致的PSP。主机入手后外设可以先缓一缓再说，UMD碟现在没有盗版，一盘游戏的价格在320元左右，如果是新出的美版游戏的话400－500元都有可能。最后祝玩家都能将心仪已久的PSP顺利入手。

PSP软件推介

PSP主机发售至今，各大游戏厂商已经为其推出了多款软件。为了使各位玩家在购机时能够有目的的去挑选自己喜爱的游戏，我们就为大家介绍一下目前国内市场上主要PSP软件的大致情况，希望能给大家以帮助。软件介绍共分为两部分，排列顺序是按着游戏名称的开头字母来决定的，其中前面10款游戏是目前比较受欢迎的。今后我们会向大家介绍更多的PSP游戏，希望大家能够喜欢。

游戏资料讲解

游戏的版本以游戏名称色条的颜色区分：■美、日版都已发售 ■美版发售 ■日版发售

发售日期	游戏厂商	游戏类型
游戏人数	官方售价	国内价格

爆脑

游戏原名：Smartbomb

2005.05.10	CORE.D.L	ETC
1－4人用	49.99美元	350元



本作是PSP上的一款拆弹体感游戏，游戏中处理炸弹的方法并不像《铃木爆发》那样拧螺丝、拆外壳、剪导线，而是采用益智解谜的方式来进行游戏。在游戏中起爆解除的规则共有16种，听起来似乎不多，但是这些基本上不是单独出现，玩家要利用里面的各种机关来完成谜题。游戏中有故事模式、挑战模式、街机模式、特殊模式共四种。在故事模式中，会以两位角色为中心的剧情展开，将游戏中存在的复数炸弹一一拆除，全部拆除后便可进入下一关。挑战模式是可以对已有的关卡进行挑战，以提高自己的成绩。街机模式则是将可以自选难易度的起爆装置连续拆除。在特别模式中玩家可以尝试挑战拆除相同类型的起爆装置。本作共收录了100关以上的小游戏，在闲暇之余可以一一挑战。比起《铃木爆发》本作更具多样性，谜题设计得也比较诡异，再加上PSP的优秀机能，使你感到有紧张感。

价格走向  推荐度 8

大众高尔夫 便携版

游戏原名：みんなのGOLF ポータブル

2004.12.12	SCE	SPG
1－8人用	5040日元	290元



《大众高尔夫》系列以清新的风格和亮丽的画面博得大多数玩家的喜爱，而PSP版的本作除了继承前作众多经典要素外，还增加了一些新的要素。玩家可以随心所欲地培养自己的角色，通过参加比赛来增加角色各方面的能力，还能收集到各式各样的服装和饰品，把自己的角色装扮得更加个性。游戏中没有繁琐的操作，只需要适当的时候按下按键就可以轻轻松松打出NICE SHOT。游戏中有挑战模式、训练模式和推杆模式等可供选择，在挑战模式中与电脑控制的角色对战并取胜后，就能在以后的游戏中使用该选手了，而取消商店后，为了收集各种道具就必须努力参加比赛并获胜。本作支持最大八人的通信对战，对战时每个玩家各自执行自己的进度，全部球洞比赛结束后积分最高的玩家取得最后的胜利。游戏中收录的六个球场都经过重新设计制作，在环境如此优美的地方进行比赛绝对是全身心的享受。

价格走向  推荐度 8

FIFA足球

游戏原名：FIFA Soccer

2005.04.26	EA	SPG
1－4人用	49.99美元	370元



由EA公司推出的《FIFA足球》系列一直在游戏玩家中拥有很高的人气。在欧美的很多国家中，这个系列的知名度甚至远远高过另一位足球游戏的大佬——《WE》系列。随着PSP美版主机的发售，EA公司立刻推出了本作来帮PSP壮壮声势。

在本作中，EA公司为玩家们提供了350支以上的球队，这些球队包括了大部分的国家队和俱乐部，玩家可以根据自己的喜好来进行选择。游戏中除了数目众多的足球队之外，还有众多深受球迷喜爱的球星。在众多足球游戏中，《FIFA足球》系列一直以逼真的人物造型和场景设定著称，本作的人物和场景也不例外。 游戏中的人物和场景制作得非常出色，尽管与PS2或电脑版的《FIFA足球》的画面相比还略显逊色，但就掌机来说是无可匹敌的。



除了普通的比赛模式之外，游戏中值得一提的还有挑战模式。在这个模式中，玩家可以重温世界足球史上的著名战役，通过在一定时间内完成特定的任务来体味成功。当然，玩家还可以与自己身边的朋友们联机游戏，享受与真人对战带来的乐趣。

相信在我国的《FIFA足球》系列的FANS数量不会太少，而本作的优秀品质应该可以满足他们的需求。不过，目前本作的市场价格略微偏高，如果不是系列的铁杆的话，最好是等待价格再进一步降低后入手。

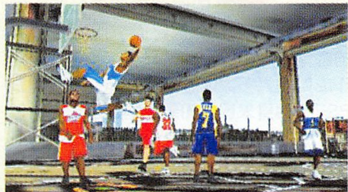
价格走向

推荐度 9

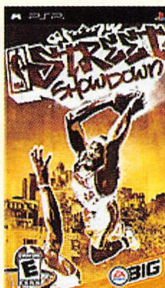
NBA 街头篮球

游戏原名：NBA Street Showdown

2005.04.26	EA	SPG
1－4人用	49.99美元	360元



作为美国文化的一种表现，3对3的街头篮球一直比较受到篮球爱好者的欢迎，本作的出现很好地迎合了这种文化。在游戏中，玩家可以通过不同的按键组合来做出多种多样的花式动作，例如在运球过程中的倒立控球和滚地控球、胯下运球扣篮以及空中滞留战斧式扣篮等一系列高难度动作。系统会根据玩家做出的动作给予相应的分数，每次获得高分都可以使必杀力槽得到增长。在必杀力槽达到顶点时，玩家可以发动两种不同的必杀技，这些华丽的必杀技不但可以增加自己的得分，还可以扣除对手得分。每次玩家比赛获胜后，可以获得不同的点数。在比赛之外，游戏还安排了投篮和盖帽的小游戏，在游戏中取得好成绩也可以获得奖励点数。当点数累计到一定数值时，可以获得新的元老球员。除了充满花式风格的街头篮球打法之外，众多的NBA明星的加盟也是本作的一大卖点。游戏中除了收录了目前全部的NBA球队外，还有一支元老队和一支现役全明星队，在游戏中控制姚明、奥尼尔或者卡特一次次在对手头上进行重扣无疑是令玩家非常爽快的。随着近年来街头文化的流行，街头篮球也日益受到国人的重视，本作可说是街头篮球爱好者的必买之作。



价格走向

推荐度 9

山脊赛车

游戏原名：リッジレーサーズ

2004.12.12	NAMCO	RAC
1－8人用	5040日元	290元



《山脊赛车》这款深受广大玩家欢迎的赛车游戏将登陆PSP的消息一经发售就受到系列FANS的密切关注。本作最吸引玩家的当然是华丽逼真的游戏画面，由于机能的大幅度提高，本作与以前的掌机赛车游戏相比，画面上可以说是有天渊之别。那些一直希望能够提升掌机赛车游戏画面的玩家终于梦想成真，可以在掌机上感受到如同PS2游戏般的画面。游戏中的赛道设计比较复杂，具有一定难度，对于一般玩家来说有一定的挑战性，而不断出现的新赛道也成为玩家挑战自我的最好工具。游戏的操作感比较出色，控制起来也比较容易，即便是初次接触本系列的玩家也能轻易上手。游戏的速度感非常出色，尤其是发动加速度之后那种风驰电掣的感觉绝对能让玩家产生身临其境的感觉。本作中可供选择的车辆不少，玩家可以体验不同的驾驶乐趣。喜欢赛车游戏的玩家在购买PSP后入手本作是一个不错的选择，而对于系列的FANS来说，也许永濑丽子那温柔的微笑就是必然入手的代名词。



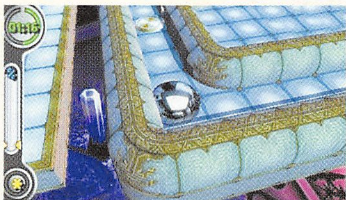
价格走向 

推荐度 10

水银

游戏原名：Mercury

2005.04.06	IE	ETC
1人用	39.99美元	320元



在发售之前，《水银》就已经引起了一部分玩家的注意，据称游戏使用了最为先进的物理引擎来制作，对流动中的水银动态表现非常逼真细致。游戏中的教学指导能使玩家循序渐进地了解游戏的基本规则，不知不觉中通过了第一世界的全部12个关卡后，迎接玩家的是难度逐渐增加的五个风格各异的世界，除此之外还有隐藏世界等待玩家的开启。玩《水银》基本只需要用



到PSP的摇杆来控制平台的倾斜角度，以引导水银的流动来通过各种机关到达终点，而要想达到完美的破关就必须熟练使用其它的按键来很好的辅助，在尽量少的时间内使最多的水银抵达终点。用摇杆操纵的感觉非常微妙，据说最初这款游戏要制作成如同大多数体感游戏那样，通过倾斜PSP的机身来玩，如果真的是那样的话，除了坐的端端正正以外一定无法以其它姿势来玩，例如斜倚在沙发上玩。游戏中设计非常精妙的一个细节是水银的染色，原本银白色的水银在通过染色器之后会染上特定的颜色，红绿蓝三原色两两组合又能派生出另外三种颜色，解开机关时需要使水银正确地分割、染色、融合。虽然玩法简单，但是这个游戏是很有难度的，需要玩家开动脑筋找出通过各关卡的方法，然后实施这个想法，正所谓手脑并用，差一点点都不行。

价格走向 

推荐度 8

无名传说·刀锋兄弟会

游戏原名：Untold Legends：Brotherhood of the Blade

2005.03.24	SOE	A·RPG
1－4人用	49.99美元	380元



本作是一款美式的ARPG游戏，玩家在游戏中扮演一位勇士，为了保护城镇而与邪恶的力量交锋。凭借PSP强大的机能，游戏的画面十分华丽，无论是攻击还是使用魔法，都能给你一种爽快的感觉。在游戏中运用了即时生成技术，不过这次不止是简单的变化，在游戏中大到关键地点，小到宝物位置，在每次玩的时候都会发生变化，为游戏增加了可玩性。本作尽管继承了美式ARPG的精



华所在，但其本身在某些数据平衡性的设定上还有一些不足之处，这点与《DIABLO》系列以及《博得之门》系列等名作差距不小。不过作为PSP早期的软件，游戏整体上的设计还是让人比较满意的。100多个支线任务、较长的主线和对各式极品装备的收集，都大大提高了本作的耐玩程度。不仅如此，游戏对于PSP的机能和无线网功能的运用很理想：画面的光影效果出色，人物的倒影、装备上的字符花纹都十分清晰逼真；作为一款网络游戏，组队战斗是不可缺少的，各种职业间的战术搭配非常丰富，联机会给游戏增加不少乐趣。喜欢ARPG的玩家一定不要错过本作，这是一个非常不错的选择。

价格走向 →

推荐度 9

永恒传说

游戏原名：テイルズ オブ エターニア

2005.03.03	NAMCO	RPG
1人用	5040日元	320元



NAMCO的传说系列一直受玩家的好评，在《幻想传说》和《宿命传说》的战斗中的人物还都是二头身的比例，战斗系统也不是很成熟。在《永恒传说》中不仅画面做了强化，而且战斗中的人物从原来的二头身变为了四头身，人物的动作也没有原来的看着那么僵硬了，四头身的设定也被一直沿用到现在的作品中。另外，《永恒传说》也是传说系列中首次使用全程语音的作品。这款游戏被移植到了PSP上，本作几乎是完全移植，片头动画是重新制作过的，而且所有过场动画也是重新制作的，全程语音在PSP版也被保留了下来。PS版中用POCKET STATION玩的小游戏在PSP版中改为获得道具，另外还有一些是为了对应PSP键位的调整，除了这些之外，几乎没有任何变动，也没增加任何新要素，就连PS版中的BUG在PSP版也被完美的保留。由于本作是出在PSP上面的，对应多人的游戏系统也只好被取消。值得一提的是，PSP版在读盘方面做了很大的改进，地图上的场景切换以及从地图切换到战斗画面时的读盘时间很短，在战斗中除了换装备以外，其他时候几乎不读盘，保证了游戏的流畅性，同时也减小了硬件的损耗。本作可以说是让玩过PS版的玩家怀旧的一作，没有玩过PS版的玩家也可以来试一下，这确实是一款非常不错的RPG游戏。



价格走向 ↓

推荐度 8

英雄传说 卡卡布三部曲·白魔女

游戏原名：英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女

2004.12.16	BANDAI	RPG
1人用	5040日元	300元



RPG老厂Falcom公司的看家作品《英雄传说》以其深邃的剧情吸引了大批拥趸，号称RPG史上不倒的常青树。《白魔女》从面世至今已有10年之久，是该系列中公认的最高杰作，虽屡经移植却始终常盛不衰。如今，《白魔女》的巡礼之旅再次经由BANDAI之手，踏上了PSP的宽屏幕。与PSP上诸多换汤不换药的冷饭不同，PSP版《白魔女》除了剧情以外全部是重新制作的（其中连剧情也作了一定程度的修正与补充，厂商的敬业精神可见一斑）：它利用PSP优秀的图形机能将游戏全面3D化，令其表现力有了飞跃性的提升；移动、对话、战斗等游戏系统也都与时俱进地进行了修改，使之更适合掌机这一载体，还增加了全新的"宠物系统"；甚至连所有音乐都经过重新编曲，并且还追加了13首新曲。这一切令浴火重生的《白魔女》如同一瓶陈年佳酿般香醇可口，谁说新瓶装旧酒就一定不好？当然，世界上并没有十全十美的事物，《白魔女》糟糕的读盘给广大热心玩家兜头浇了一盆冷水。但瑕不掩瑜，技术问题并不能掩饰一款优秀RPG的光辉，《白魔女》仍然是目前为止最好的PSP游戏之一。假如你是《英雄传说》系列的老玩家，那么你一定不能放过这全新的巡礼之旅；假如你是从未接触过《英雄传说》系列的新手，那么传说的大门正向你敞开！



价格走向 →

推荐度 9

真·三国无双

游戏原名：真·三国无双

2004.12.16	KOEI	ACT
1人用	5544日元	290元



在保留系列最大的特征"爽快感"的前提下，PSP版《真·三国无双》针对掌机的特性进行了调整。将原本广阔的战场切割为多个可以快速通过的小战场，令玩家即使只有比较短的时间也可以拿出来玩。游戏中共有42位武将可供选择，其中囊括了系列中人气较高的大部分人物。"副将"系统是PSP版《真·三国无双》的首创，代替了原本的护卫兵系统。不同的副将拥有不同的能力与特殊技能，而整个游戏中共有200余位性格、能力各异的副将供玩家选拔——正如大家所知道的，这一系统在PS2版《真·三国无双4》中被发扬光大了。游戏中，敌人的AI相当令人满意，甚至懂得绕开副将围攻玩家武将等"高级战术"，不像以往那样见谁打谁。但是，虽说是为了适应掌机，但小战场制度的确令整个游戏的连贯性打了不少折扣，战斗场面不够壮观。而且游戏乐趣之一的武器升级系统也被取消了。反倒是可以算是系列一大特色的"拖慢"与"钻地"都被忠实保留下来，当画面上同时出现超过20个人物时便会出现这些现象。总地来说，作为PSP的先发游戏，《真·三国无双》不会令玩家失望。



价格走向 →

推荐度 8

彼岸岛

游戏原名：彼岸島

2005.04.28	NOWPRO	AVG
1人用	5040日元	280元



本作是一款比较传统的电子小说式的日式RPG，其剧本是由日本漫画改编而成。本作的剧情比较精彩，再加上游戏中充满恐怖气氛的画面和逼真音效的渲染，使得游戏的整体氛围营造得非常成功。但是由于缺乏大魄力的画面和真人配音，使得本作的魅力打了不少折扣。鉴于本作的欣赏成分比较多，所以在我国国内并不是非常热卖。

价格走向 

推荐度 7

波波罗克罗伊斯物语

游戏原名：ポポロクロイス物语 ～ピエトロ王子の冒険～

2005.02.10	SCE	RPG
1人用	5040日元	280元



本作并非纯原创作品，而是结合了PS版的1代和2代两款作品，并且加入了部分原创剧情，游戏的片头动画也是重新制作的。游戏采用了这个系列第一作的战斗系统，并且在地图上做了强化。另外游戏中有一个严重的BUG，发生后就无法继续进行游戏了，不过好在已经有办法可以避免BUG的出现了。本作算是一个比较不错的RPG游戏，值得一玩。

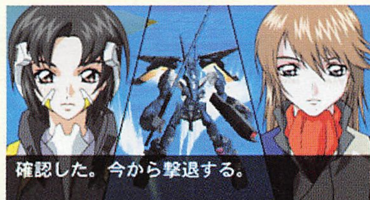
价格走向 

推荐度 7

苍穹之巨龙

游戏原名：苍穹のファフナー

2005.01.27	BANDAI	ACT
1人用	5040日元	290元



本作是根据同名动漫改编而成，游戏中采用了全程语音，喜欢这部动画的玩家一定会为之欢呼。游戏中驾驶机体战斗的部分比较精彩，而且操作手感也很不错，唯一不足的是战场的背景设计有些逊色，不过还是比较符合原作风格的。通关后追加的收集模式也很不错，不仅有游戏中的CG、音乐，还可以直接进行所有战斗的训练。

价格走向 

推荐度 6

德比赛马

游戏原名：ダービータイム

2005.04.21	SCE	SLG
1－8人用	5040日元	300元



得益于PSP强劲的机能，本作用出色的画面让玩家们体验到赛马的现场感觉。游戏中的赛马总数超过了2500匹，足以让喜欢赛马的玩家看得眼花缭乱。通过繁殖马匹不断获得优秀的马匹是游戏的乐趣之一，也是提升游戏耐玩性的一大手段。由于赛马在我国国内不是很受欢迎，所以目前市场上不太容易买到本作，喜欢的玩家可能要花点时间来寻找。

价格走向 

推荐度 7

电车GO！东京急行篇

Mobile Train Simulator + 电车でGO！ 东京急行篇

2005.02.17	音乐馆	SLG
1人用	5040日元	290元



本作除了保留了PS2版的线路外，还有PS2版没有的路线以及车辆。游戏外景采用实拍场景，比起3D画面还是实拍场景更有气氛啊。游戏模式既有方便新手上手用的模式，也有接近于真实驾驶的专业模式，想得到满意的评价要多加练习才行。这个游戏上手比较容易，一旦玩上就容易中毒，边看风景边体验驾驶的乐趣确实是一种享受。

价格走向  推荐度 6

恶魔战士编年史·混沌之塔

游戏原名：ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー

2004.12.12	CAPCOM	FTG
1－2人用	5040日元	300元



本作以"编年史"为名，收录了系列中的18名人物，移植度相当高。本作最大的卖点在于完全原创的"混沌之塔"模式。该模式以屹立于魔界之中的谜之塔为舞台，各层都有敌人镇守，玩家需要选择3位角色，以一对一车轮战的形式一路过关斩将到达塔顶。同时塔中还存在各种分支，不同的房间也会有种种奇怪的规则限制，增添了不少乐趣。

价格走向  推荐度 8

格雷茨基冰球联赛

游戏原名：Gretzky NHL

2005.03.24	SCE	SPG
1－2人用	39.99美元	280元



也许很多玩家对冰球并不熟悉，这项运动对抗非常激烈，在北美地区深受人们的欢迎。游戏的画面制作得非常逼真，绝对可以让玩家感受现场的那种冲击力。游戏的操作也比较容易，手感的确不错。游戏中的模式比较多，玩家除了可以进行普通的友谊比赛外，还可以进行联赛模式。如果玩家厌倦了与电脑对战，还可以进行联机对战。

价格走向  推荐度 6

合金装备·ACID

游戏原名：METAL GEAR ACID

2004.12.16	KONAMI	ETC
1人用	5040日元	300元



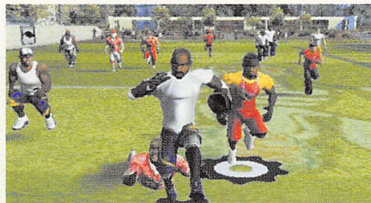
本作没有采用系列惯用动作游戏模式，而是独辟蹊径地以卡片谍报游戏的方式出现。所有的行动、武器乃至人物都是卡片，以类似战棋游戏的方式进行。游戏考验的不再是玩家的反射神经，而是冷静的头脑与致密的战术。游戏剧情相当吸引人，尽管在紧张感上有所欠失，人物造型也略嫌"奶油"，但在整体感觉上还是说得过去的。

价格走向  推荐度 7

街头橄榄球2

游戏原名：NFL Street 2 Unleashed

2005.03.24	EA	SPG
1－4人用	49.99美元	350元



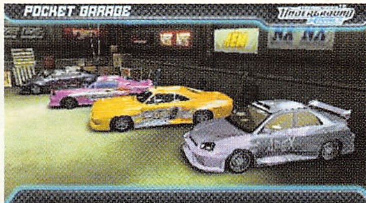
本作融合了前两作的优点，保留了经典比赛场景和训练方式，可以让玩家随心所欲的进行各种训练，游戏采用的视角非常直观，便于总览全局掌握整体形势。利用无线通信功能可以支持最多四人联机游戏，让玩家进行对战或者共同完成一些事件，游戏中还有丰富的隐藏要素等待玩家的挖掘，能收集到众多著名运动员和队伍资料。

价格走向 →　推荐度 5

极品飞车 地下狂飙 竞争者

游戏原名ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド ライバルズ

2005.02.24	EA	RAC
1－4人用	5040日元	340元



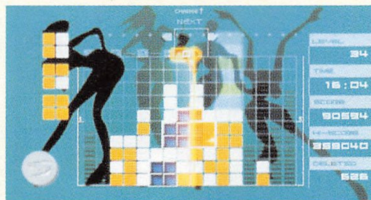
《极品飞车》系列一直以来都受到不少玩家的喜爱，本作推出后也在玩家中产生不小的震动。本作的画面制作得比较出色，尤其是比赛过程中光源变化的效果更是让人称道。游戏中玩家可以自由调整视角，这个设定方便了玩家的操作。不过，本作的操作感依然不能让玩家感到满意，尤其是在过弯道时，初上手的玩家可能会觉得不容易适应。

价格走向 →　推荐度 8

LUMINES

游戏原名：ルミネス －音と光の电饰パズル－

2004.12.12	BANDAI	PUZ
1－2人用	3990日元	280



虽然游戏的包装很不起眼，但是进入游戏后能让人眼前为之一亮。PSP出色的声光效果使游戏中的方块和各式背景图片看起来亮丽精致，而与游戏密不可分的音乐则听起来动感十足，华丽的视觉和听觉效果使玩游戏的过程绝对享受。简单的游戏规则使人很容易上手，而一旦玩下去就会被游戏深深吸引，独特的对战方式使双人游戏也充满乐趣。

价格走向 →　推荐度 8

炼狱

游戏原名：炼狱

2005.01.27	HUDSON	A・RPG
1－4人用	5040日元	300元



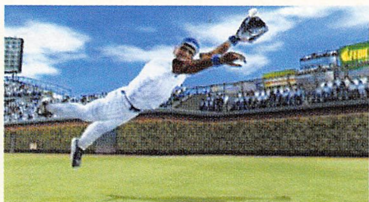
《炼狱》以名著《神曲》为灵感来源，描述了无数战斗人造人在“炼狱之塔”中作修罗死斗的场面。游戏废除了经验值与GAME OVER的设定，玩家的一切都要从敌人手中夺取。《炼狱》共提供了百余种装备供玩家选择，无数种组合可以产生出无数种战术。同时游戏的迷宫地图也是随机生成的，每一次游戏都会有全新的感受。

价格走向 ↓　推荐度 7

MVP棒球

游戏原名：MVP Baseball

2005.05.17	EA	SPG
1－2人用	39.99美元	290元



棒球作为一项在国外非常受欢迎的体育运动，人气度不可谓不高。鉴于这种状况，在美版PSP发售后，相关游戏也随后推出。本作的画面制作比较出色，人物造型也很逼真，现场气氛营造得比较到位。游戏中除了普通比赛和赛季比赛之外，还有不少迷你小游戏。这些小游戏不但可以给玩家以乐趣，还可以让玩家熟悉游戏的进行方法。

价格走向 ↓　推荐度 5

美国职业棒球大联盟

游戏原名：MLB

2005.03.24	SCEA	SPG
1－2人用	39.99美元	310元



PSP平台上的运动类游戏涵盖面非常广，从篮球、足球到高尔夫、滑板，应有尽有，其中也包括本作，虽然在国内对棒球游戏感兴趣的玩家可能比篮球足球少，但是这款游戏不能不推荐。游戏的画面非常精细，赛场环境的描绘临场感十足，队员动作表现也很到位，PSP卓越的硬件机能使玩游戏的过程就像在看真实的现场比赛。

价格走向 ↓　推荐度 6

麻雀格斗俱乐部

游戏原名：麻雀格斗俱乐部

2004.12.12	KONAMI	TAB
1－4人用	5040日元	280元



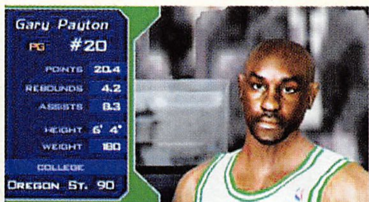
PSP版《麻雀格斗俱乐部》会自动记录过去对战过的对手的名称、最后连接时间以及对战成绩等，并根据玩家的成绩评定段位。与过去对战过的玩家再次对战时会显示过去的战历记录，多次对战的话还会根据关系赋予该玩家"朋友"、"好敌手"之类的称号。此外，游戏搭载了牌谱记录与问答模式等新要素，令玩家体会比街机版更多的乐趣。

价格走向 ↓　推荐度 4

NBA

游戏原名：NBA

2005.03.24	SCE	SPG
1－2人用	39.99美元	330元



本作是以NBA为卖点的篮球游戏，游戏中最主要的模式当数NBA联赛模式，玩家可以在这个模式中进行连续比赛和球队管理。当进行比赛时，游戏的操作手感略显复杂，而且投篮时的操作有些麻烦。此外，游戏的画面制作略显粗糙，与其它体育游戏相比还有一些差距。能够控制那些超级球星的确很爽，喜欢NBA的玩家最好不要错过本作。

价格走向 →　推荐度 7

泡泡龙

游戏原名：パズルボブル ポケット

2004.12.24	TAITO	PUZ
1人用	5040日元	280元



《泡泡龙》是大多数女性玩家钟爱的游戏，简单的规则和玩法却能产生极大的吸引力，让人欲罢不能。游戏中一共会出现七种颜色的普通泡泡，还会出现具有特殊效果的道具，无论是经过精密计算还是依靠直觉来玩，都能在游戏中享受乐趣。游戏中提供了无尽模式、对战模式和生存模式，可惜的是对战模式只能与CPU对战，无法跟好友联机来玩。

价格走向 

推荐度 6

噗呦噗呦·狂热

游戏原名：ぷよぷよフィーバー

2004.12.24	SEGA	PUZ
1－2人用	5040日元	280元



游戏新增加的狂热模式绝对是掌握胜负的关键，只要蓄满狂热槽就能发动大连锁给对手致命一击，灵活使用的话甚至能形成令人瞠目结舌的十连锁。新登场的人物都各有特点，如此一来玩家的选择范围就更广了，利用PSP无线通信来对战充满乐趣，两人用一台PSP各执一端对战的玩法也很有新意，让玩家尽情享受《噗哟噗哟》的乐趣。

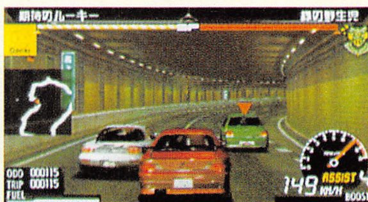
价格走向 

推荐度 6

首都高BATTLE

游戏原名：首都高バトル

2005.04.21	元气	RAC
1人用	5040日元	300元



本作充分发挥了PSP的优秀机能，能给人一种置身其境的感觉。在系统方面，本作取消了"FREE RUN"系统，取而代之的是类似战棋的系统，点到某个地点直接触发剧情，进入比赛，有点类似《三国无双A》的那种感觉，使自由度大大降低。本作的操作感还算可以，但是游戏难度偏低，喜欢这个系列的玩家可以考虑入手。

价格走向 

推荐度 6

三国志Ⅴ

游戏原名：三国志Ⅴ

2005.04.01	KOEI	SLG
1－8人用	5040日元	310元



《三国志Ⅴ》在系列中首创了武将经验值与特殊技能系统，令武将不再是一个脸谱加上一堆死板的数字，同时比武大会的设定也受到了不少玩家的欢迎。但与此相对，三大奇术过强导致游戏平衡性受到严重破坏，也是本作最为人诟病的地方。光荣死忠或是想怀怀旧的玩家，不妨体验一下这款至少在画面上经过重新包装的《三国志Ⅴ》。

价格走向 

推荐度 7

世界巡回足球赛

游戏原名：World Tour Soccer

2005.03.24	SCE	SPG
1－2人用	39.99美元	330元



游戏中的人物刻画的比较真实，画面也可以让玩家满意。本作提供了150个以上的球队供玩家选择，其中包括很多国家队和俱乐部，玩家可以根据个人喜好来挑选。虽然本作的品质还算不错，但是面对已经发售的《FIFA足球》却很难显出优势，再加上后面还面临《WE》系列的冲击，本作要想在此类游戏中脱颖而出是有不小难度的。

价格走向 

推荐度 6

死神

游戏原名：BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル～

2005.03.24	SCE	FTG
1－2人用	5040日元	300元



本作是根据同名动漫改编的格斗游戏，本作的画面实在是没的说，背景采用全3D构建，人物是卡通渲染的，不失原画风格。本作的出招方式比较简单，只靠一些按键的组合就可以了。缺陷在于人物太少，作为格斗游戏只有6个人物，未免有些单调。而且游戏的流程很短，模式也不够丰富，读盘频繁，读盘时间长也是这个游戏的硬伤。

价格走向 

推荐度 7

随身玩伴

游戏原名：どこでもいっしょ

2004.12.16	SCE	ECT
1－8人用	5040日元	290元



出于为新生主机PSP造势，《随身玩伴》的新作自然而然地要首先推出。这次在掌机上推出的新作品质比较出色，玩家可以随时随地的享受游戏的乐趣。游戏的风格依然是那么的清新，玩家可以很轻松地进行游戏，收获一份游戏带来的简单快乐。相信在我国喜欢这个系列的玩家也不在少数，鉴于目前该游戏的价格已经有所下降，大家不妨尝试入手。

价格走向 

推荐度 8

泰格·伍兹PGA巡回赛

游戏原名：Tiger Woods PGA TOUR

2005.03.24	EA	SPG
1－4人用	39.99美元	300元



本游戏完美再现了泰格·伍兹等实名选手在PGA巡回赛中的魄力，号称是一款无限接近真实的最强高尔夫游戏。游戏收录了目前流行的多种比赛规则，并采用PSP的逻辑摇杆模拟出接近真实的挥杆动作。同时可以通过养成模式培养属于玩家自己的选手，最终挑战泰格·伍兹等世界知名的强者。玩家可以体验到脱离"大众"成为职业选手的感觉。

价格走向 

推荐度 7

托尼霍克地下滑板2

游戏原名：Tony Hawk's Underground 2 Remix

2005.03.24	Activision	SPG
1－4人用	39.99美元	320元



《托尼霍克滑板》系列自从在PS上出现以来就受到了不少滑板爱好者的喜爱。本作虽然是在掌机上开发，但是无论是画面质量还是人物动作都可以媲美家用机。另外，本作利用PSP的无线联机可以和朋友一起较量一番，比起家用机的分屏看起来爽多了。本作是掌机上最优秀的滑板游戏，热爱滑板游戏的玩家绝对不要错过。

价格走向 →　推荐度 8

WIPEOUT PURE

游戏原名：ワイプアウト ピュア

2005.04.07	SCE	RAC
1－8人用	5040日元	310元



本作是一款未来风格的异色竞速游戏，游戏中可以选择多款外形独特的反重力赛车，令整个游戏充满了浓厚的科幻色彩。与一般的赛车游戏不同，游戏存在"攻击"的概念，玩家可以用各种武器妨碍对手。此外，本作还可以通过网络升级，到2005年9月为止，官方网站每个月都会放出新的载具、赛道与其他附加要素供玩家下载。

价格走向 →　推荐度 7

新天魔界 ～混沌世纪Ⅳ Another Side～

游戏原名：新天魔界 ～GOC Ⅳ アナザサイド～

2005.03.31	IDEA FACTORY	S・RPG
1人用	5040日元	310元



《新天魔界 ～混沌世纪Ⅳ Another Side～》移植自PS2上的《新天魔界・混沌世纪Ⅳ》，从一个完全相反的方向阐述了相同的故事。游戏的移植度高达99%＋α，PS2版除振动机能以外的内容全都被完整保留下来，并且还有新要素追加。不过游戏系统设计上不够体贴，说明书内容也不够明白，新玩家需要花一段的时间才能摸索清楚。

价格走向 →　推荐度 7

旋转合金

游戏原名：Twisted Metal Head-On

2005.03.24	SCE	ETC
1－6人用	39.99美元	290元



本作给人的感觉是特别火爆刺激，数量众多的战车可供选择，关卡中随处都是唾手可得的各种武器，玩家能在任意时间任意地点驾驶装备有涡轮推进设备和机枪的战车进行战斗。游戏中的每一款战车都有着各自的性能特点，在武器攻击力、自身防御力以及速度等各方面存在一定差异，打败关卡中的对手并逐步增强实力，最后挑战最强的对手。

价格走向 ↓　推荐度 6

宇宙侵略者 口袋版

游戏原名：スペースインベーダー ポケット

2005.05.26	TAITO	STG
1人用	3990日元	270元



于1978年推出的射击游戏《宇宙侵略者》被誉为射击游戏的始祖，现在，这个系列作为合集登陆PSP。本作收录了《宇宙侵略者》系列的5部作品，游戏的画面和操作都是原始风格，十分简单，大概是为了怀旧才特意没有改进画面吧。游戏中还有让玩家可以自己设计游戏的侵略者创造模式，可以对敌人位置、外形以及自己机体的一些参数进行设定。

价格走向  推荐度 5

捉猴P

游戏原名：サルゲッチュP!

2005.03.17	SCE	ACT
1－2人用	5040日元	310元



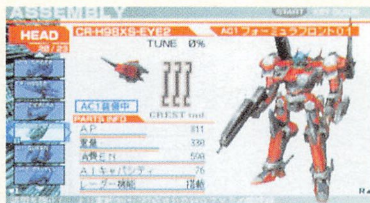
作为索尼旗下的著名游戏之一，本作登场PSP呐喊助阵丝毫不会让玩家感到奇怪。游戏的画面清新活泼，让玩家感觉非常轻松。游戏中的冒险舞台非常丰富，玩家可以感受不同场地带来的新奇乐趣。虽说本作在进行时操作起来有点儿别扭，但是这并不能降低本作给玩家带来的乐趣。如果玩家能够和朋友们一起联机游戏的话，乐趣更多。

价格走向  推荐度 7

装甲核心·前线方程式

游戏原名：アーマード・コア フォーミュラフロント

2004.12.12	Fromsoftware	SLG
1－2人用	5040日元	300元



本作是一款颠覆了系列传统的游戏：玩家要扮演幕后的技师，战斗部分则是由AI自动进行，也就是说游戏把重点完全押在了“机体改造”上。这一设定得到了毁誉参半的反应：热衷于战斗部分的玩家认为这是一款浪费时间的游戏，而不擅长战斗的机械爱好者却举双手支持这款游戏，因为他们终于可以专心开发自己梦想中的泛用人形最终决战兵器了。

价格走向  推荐度 7

蜘蛛侠2

游戏原名：Spider Man 2

2005.03.24	Activision	ACT
1人用	45.95美元	270元



本作的画面表现力很强，这样高质量的画面也只有PSP能做到。游戏内容和PS2版大致相同，游戏场景是3D的，蜘蛛侠可以在摩天楼间自由地穿梭。蜘蛛侠的动作也很丰富，比如用蛛丝把敌人裹起来，可以投掷出去攻击敌人。本作虽然是在掌机平台上，但是感觉不到有任何拖慢现象，而且读盘速度也很理想，是PSP动作游戏中的上乘之作。

价格走向  推荐度 7

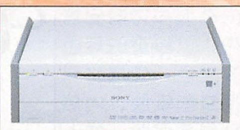
PSP周边全面扫描

俗语有云："好马还要鞍来配"。PSP作为一款功能强大，延展性强的新型掌机，多种多样的周边商品已经成为它展现魅力所不可或缺的要素。下面的介绍将为你全面扫描当前市场上以及即将上市的PSP周边之中的佼佼者。

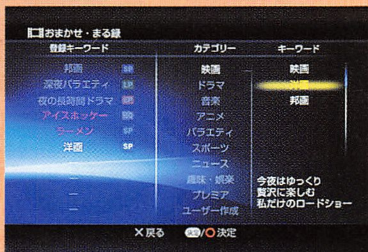
搭载硬盘的DVD记录器

1、PSX DESR-5700

销售价格：59800日元
发售日期：已发售
制造商：SONY



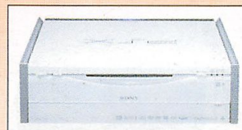
多媒体播放功能可说是PSP最大的特点之一，而这个功能的自由度需要通过记录工具来实现。SONY是不会把这款设备的制作权让给别人的。通过这款商品录下自己喜欢的电视节目或照片，再将影音文件复制到PSP的"记忆棒Duo"中，就可以用PSP随时播放了。商品附带了"X-全交给我"自动记忆功能，只要输入"电影""综艺"之类的关键词，就可以自动寻找并记录使用者喜爱的节目，并且随着使用记忆累积，搜索精度会越来越高。还有，它可以对录下的内容进行自动编辑及配乐，使之变得更易于欣赏。注意使用PSX系列时需要配套购买"记忆棒Duo"的专用适配器，SONY自己的专用适配器是MSAC-M2。



只需在界面中输入关键词，这部机器就会自动替你搜索并记录节目。

2、PSX DESR-7700

销售价格：79800日元
发售日期：已发售
制造商：SONY



与5700同时发售的高级型，追加了"DV复制"机能，可以通过"i-LINK连接线"连接数码摄像机，只用一个按键就能实现拍摄、复制到写入记忆棒的全过程。外形与5700型非常相似，最大的不同点是5700型机壳上的"PSX"标志是白色，而7700上的标志是黑色的。

记忆棒与专用适配器

1、记忆棒 PRO Duo 1GB MSX-M1GS

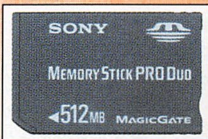
销售价格：12800日元
发售日期：2005年7月1日
制造商：SONY



SONY自己的1GB记忆棒推出可是显得晚了点，不过自家的商品质量是毋庸置疑的。这款商品通过并联接口实现了数据输入高速化，保证输入速度最低15Mbps，对应每秒放映30帧的高画质动画记录的"MPEG Movie VX精细模式"，并且与目前市面上各种型号的记忆棒适配器完全兼容。这款记忆棒搭载了SONY自己开发的知识产权保护技术"Magic Gate"，这项技术在读取有知识产权保护的文件时起作用，它以数据暗号的形式自动检测使用记忆棒的机器与记忆棒，只要其中一方不对应"Magic Gate"，文件就无法播放。不过，一般的图像和存档是不必经过检测的。

2、MSX-M512S 新·记忆棒 PRO Duo

销售价格：8980日元
发售日期：已发售
制造商：SONY

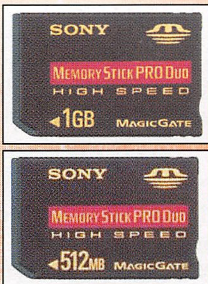


这个是现在市面上广受欢迎的大众化商品。比起旧型号的"记忆棒PRO Duo"，它的体积缩小了大约三分之一，重量下降了大约二分之一，所能承受的

环境温度范围也从原来的0-60摄氏度扩大到－25-85摄氏度。在车载机器和寒冷地带使用的耐久度也得到了提升。通过另外销售的"记忆棒Duo"专用适配器，这款商品可以在搭载标准记忆棒接口的机器上通用。对应"Magic Gate"。

3、新·记忆棒 PRO Duo（高速）

销售价格：
MSX-M1GN：16800日元
MSX-M512N：10707日元
发售日期：已发售
制造商：SONY



SONY的"新·记忆棒 PRO Duo（高速）"分为1G与512M两种容量。这两款商品实现了直接传输高速化，将高画质静止画面等大容量数据向对应电脑中传送时，数据传输时间比原来的记忆棒缩短了大约一半，达到了前所未有的80Mbps（10MB/秒）。其中1G的版本更通过闪存的高密度积层技术实现了大容量数据记录。这两款商品均对应"Magic Gate"。

4、SDMSPD-512-J60

销售价格：9080日元
发售日期：已发售
制造商：SANDISK

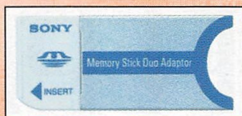


这东西可说是"PRO Duo"系列的起点了，即使现在也广泛活跃在记忆媒体领域。于2004年8月2日发售的这种记忆棒由SONY与SANDISK共同进行开发，是将新型记忆棒"记忆棒PRO"小型化的版本，拥有大容量、传输高速、实时记录拥有DVD水准高画质动画等特长。商品中还附赠了可以在原来的"记忆棒PRO"接口上插接"记忆棒PRO Duo"的专用适配器。对应"Magic Gate"。

5、MSAC-M2 记忆棒 Duo 专用适配器

销售价格：515日元
发售日期：已发售
制造商：SONY

记忆棒发展到"PRO Duo"时代后，为适应许多机器上传统的记忆棒接口，SONY与记忆棒同时推出了专用适配器。将"记忆棒PRO Duo"与这款商品组合，就可以接在旧式记忆棒接口上使用，是十分常用的一款辅助设备，对应的商品种类十分丰富。MSH和MSX系列记忆棒都可以使用它。购买DuoMSA-M16A（16MB）、MSG-M64A（64MB）、MSG-M128A（128MB）这三种记忆棒时还会附送这款商品。



主机保护设备

1、"PS Pictogram"系列之PSP便携袋

销售价格：9975日元
发售日期：已发售
制造商：SONY



SONY本社出品的高级多功能便携袋，以稳重的黑色为主色，外层材料是聚酯软胶，内层材料是尼龙。袋上配有挂带用的铁环，很适合随身携带。商品的收容性很好，除收纳主机用的主兜之外，商品上还有四个附兜：其中两个带拉链的口袋用来存放游戏软件，每个可以容纳两片UMD盘；一个软质口袋，用来装耳机；另外还有一个小口袋，用来装记忆棒等配件。价格比较昂贵，一般供追求品位的用户选择。

2、PSP专用软套&提带

销售价格：2100日元
发售日期：已发售
制造商：SONY



与PSP主机同时发售的保护用具。外形简单明快，具有高级感。结构是一侧开口式，可以简单地将PSP取出放入，收纳十分方便。虽然软套并不是完全封闭，可由于形状和PSP主机完全吻合，材料也具有相当的厚度和韧性，保护性能很好，一般情况下不用担心主机会甩出去。同时，由于主机的插孔露在外面，因此可以在收容状态下使用耳机或者进行充电，外出使用时十分方便。缺点是收容性差，无法容纳任何配件，而且价格偏高。

3、真皮护套 for PSP

销售价格：3715日元
发售日期：已发售
制造商：PDAIR



本刊以前专栏介绍过的这款保护工具现在已成为PSP专用保护周边中的名品。商品的素材是高级真皮，使用附送的螺丝钉可以把这个护套固定在PSP主机上方的两个螺丝孔中，使保护工具和主机“一体化”。护套从两边盖住主机，只要掀开盖子就可以玩游戏，无需卸下，使用非常方便。护套还照顾到了周边的收容性，上盖的外面有UMD收纳袋，盖子内侧还有插记忆棒用的插槽。缺点是安上去之后会对UMD驱动器仓盖的开合略微形成阻碍。

4、PSP橡胶保护壳（白、黑、蓝）

销售价格：各780日元

发售日期：已发售

制造商：CYBER



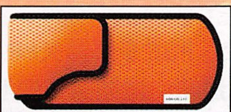
PSP主机“高贵”的外表很容易划伤，但使用一般的保护工具或多或少会对“便携性”造成影响。为了找到一种两全其美的办法，CYBER设计了这种PSP用的保护壳。考虑到PSP的精密性，这款商品使用了柔韧的橡胶材料。外形采用完全贴合主机表面的“紧身”构造，按键与接口露在外面，UMD仓盖部分也设计了特殊构造以供开合，套上这种机壳基本上不对使用PSP构成影响，但可以在使用中对主机形成有效保护。有白、黑、蓝三种颜色可供选择，每款780日元的售价也相对易于接受。

5、PSP对应Portable Pouch（橘红、炭黑、银白）

销售价格：各714日元

发售日期：已发售

制造商：HORI



HORI的制品向来以高性价比闻名，这几款为PSP专门设计的保护袋在市场上也广受好评，大方的外形与低廉的价格使它成为许多媒体上大力推荐的商品之一。商品采用了网状材料，虽然厚度不大，但具有比较强的耐冲击性。袋子的结构一侧带盖，盖上有粘扣，袋内的容积也与PSP的体积恰好吻合，主机装进去后不会乱晃，有效地防止了脱落与划伤。此外，袋子上还附有装记忆棒用的小口袋。共有橘红、炭黑、银白三种颜色可供选择。

6、铝合金机盒 for PSP

销售价格：2839日元

发售日期：已发售

制造商：PDAIR



一款外形很“酷”的保护用周边。盒子外壳的材料是经常用在航空技术上的铝合金，内表面接触主机的部分采用了“Neo Plane”软质素材。这使得这款机盒全重只有93g，但非常牢固，并能有效防止冲击及划伤。机盒的边缘为PSP主机上的各种接口留下了空隙，将主机装在机盒中时，可以直接连接各种周边机器，而且只须掀起盒盖，就可以使用PSP主机，无需把主机从盒中取出。不过，更换UMD时仍需将主机与机盒分离。

7、PSP运送包Carrying Pouch

销售价格：1143日元

发售日期：预定6月中旬发售

制造商：CYBER



CYBER制造的多功能收纳包，以收容性作为主要追求目标。虽然看上去显得很厚重，但实际上体积并不是非常大，尺寸约为18cm（长）×11cm（宽）×8cm（厚）。这款商品很重视PSP主机的保护，主机收纳部分的材料使用了软尼龙，容积与PSP主机恰好吻合，拥有很好的缓冲性，能有效抵御来自外力的撞击。周边的收容性非常优秀，包里有一个专门用来装UMD的口袋，里面可以容纳8张UMD盘。在多用途袋中可以装入各种周边机器，耳机、预备电池、USB连接线等都可以很方便地进行收纳。袋子附送的提带长度可变，根据不同需要可以调整成手提式和肩挎式。与功能相比，这款商品的价格比较低廉，是经常使用PSP周边的玩家的好选择。

液晶屏保护设备

1、OverLay Brilliant for PSP

销售价格：1334日元

发售日期：已发售

制造商：MIYAVIX

这款屏幕保护膜最大的特点是对色彩的保真性。传统的屏幕保护膜一直利用光线的散射来消

除反光，这样会损失色彩的再现力。而这款商品是“光泽液晶保护膜”，通过对光线的积极吸收，在大幅削弱紫外线的同时，保证光线透过率在90%以上，使液晶屏鲜艳的颜色得以保持。当这款保护膜表面弄污时，可以揭下来进行洗涤，之后粘着面会恢复粘力，可以重复粘贴。商品中除了屏幕保护膜之外，还附送一张主机机壳的保护膜。这款商品属于较为昂贵的高级保护周边。



2、PSP专用护目贴 P-TYPE

销售价格：609日元

发售日期：已发售

制造商：GAMETECH



在市面上广受好评的一款屏幕保护类商品。材料的张力非常好，很少发生扭曲和褶皱，易于粘贴。大小和PSP的液晶屏几乎相等，并且着意加强了光线的透过性，贴上之后的视觉效果也不错，再加上相对低廉的价格，使它成为非常值得推荐的一款保护用周边。

3、液晶保护套装

销售价格：450日元

发售日期：已发售

制造商：CYBER

液晶保护膜的三件套组，包括屏幕保护膜、贴膜卡和一块液晶擦拭布。先用擦拭布将液晶屏上粘着的油脂及灰尘擦净，再使用贴膜卡，就可以把屏幕保护膜漂亮地贴在主机上。屏幕保护膜是超薄型的硅胶覆盖膜，没贴好时可以揭下来重贴。由于十分廉价，即使贴坏了也不会造成大损失，所以很适合不太会贴膜的玩家。



4、液晶屏Portable



销售价格：525日元

发售日期：已发售

制造商：HORI

HORI制造的液晶屏保护膜，透明度和抗反光性都不错，同时也属于低价位的行列，是一款中规中矩的商品。商品附送的说明书详细介绍了贴保护膜的方法，很有参考价值。不过，这款商品中附送的屏幕清洁布略有掉毛的现象，不太适合在贴膜之前对屏幕作清洁，这点值得注意。

5、PSP专用保护盖 水晶屏P（透明、透明蓝、透明粉红）

销售价格：945日元

发售日期：2005年7月1日

制造商：GAMETECH



一款即将推出的新型保护周边，它可以简单地罩在PSP上，完全覆盖主机的操作面，只有按键露在保护盖之外，在保护液晶屏的同时也对PSP主机的机壳进行保护，在功能上有些像原来发售的橡胶保护壳，但这款商品与保护壳最大的不同点在于厚度仅有1mm，全重也仅有15g，几乎没有增加双手的负担。材料的透明度非常高，尽管覆盖了液晶屏，但图像质量并不会受损。商品除纯透明之外，还有带浅蓝及浅粉红色的版本，可以根据需要挑选自己眼睛看上去最舒服的色调。

UMD盒

1、组合盘夹Multi-Disk Case(黑、蓝)

销售价格：580日元

发售日期：已发售

制造商：CYBER



一款设计很时尚的UMD盘夹。由于UMD盘的数据面有外露的部分，很容易划伤，因此盘夹设计成了带盖的封闭型。盘夹中可以有层次地放入三张UMD盘，打开盖子时三张盘也会错落开来，非常容易取出。盒子的尺寸约为11cm（长）×9cm（宽）×3cm(厚），便于放在提包中随身携带。商品共有黑和蓝两种颜色。

2、PSP专用盘夹8P Clear (透明、透明黑、透明蓝、透明粉红)



销售价格：714日元

发售日期：2005年6月20日

制造商：GAMETECH

即将上市的折叠式的UMD盘夹，采用了能够有效节省空间的双面/两侧收纳方式，可以巧妙地收纳8张

UMD盘。尽管收容量大，但实际上这款周边的本体十分轻巧，便于携带。“色彩斑斓”是GAMETECH商品的共同特点，这款商品有4种颜色可供选择。

3、多媒体包Portable

销售价格：714日元

发售日期：已发售

制造商：HORI



可以收纳各种软件媒介的便携式盘包，合计可以放入UMD或MD盘共六张，以及两根记忆棒。为了防止静电造成数据损坏，盘包使用了能防止静电产生的材料。包上带有穿背带用的铁环，可以根据需要变更携带方式。

USB与电源线

1、可调节电源线Picode

销售价格：777日元

发售日期：已发售

制造商：DIATEC

可以从PC的USB接口向各种便携型电子设备供电的电源连接线，用途非常广泛，目前PSP用户中很多都使用这种型号的连接线。连接线使用了卷尺式的结构，长度可以在10cm到80cm之间调节，携带时卷起来，十分方便。通过和Mobile Cruiser连接，还可以当作便于携带的Portable AC适配器使用。

2、数据传送USB线

销售价格：609日元

发售日期：已发售

制造商：GAMETECH

可以用来在PC和PSP之间传送数据的USB连接线。只需用这款商品将PC和PSP上的USB插口相连，就可以用PC读出PSP记忆棒上的数据。除游戏存档之外，还可以简单地传送声音及影像文件。对应Windows XP/2000以及Mac OSX等USB即插即用型的系统。连接线长度达到1.2m，即使PC的USB口在机箱后面也能够正常使用。

其它周边

1、PSP专用控制器附带型耳机

销售价格：2940日元

发售日期：已发售

制造商：SONY



能够巧妙体现PSP“多媒体播放器”功能的一款周边商品。附带的控制器是这款商品最大的特点。使用者在上街及乘车时无需把PSP主机拿出来，只要使用耳机及控制器，就可以像一般的音乐Player一样欣赏音乐。不过，商品中的耳机音色并不算太好，只有乳白一种颜色也很难满足所有人的喜好，这是这款商品遭人诟病之处。好在这款商品的两个部分是可以自由更换的，追求更高音质以及视觉效果的人可以留下控制器，换上自己喜欢的耳机。

2、STEREO AMPLIFIER for PSP（PG-P015）

销售价格：1680日元

发售日期：已发售

制造商：NOBRAND



可以安装在PSP主机上的附属音响设备。先将这款商品的插头插在PSP的耳机插孔中，再利用本身附带的挂架，就可以把它安装在PSP主机上。随身携带时，还可以把扬声器部分折叠起来。通过这款商品可以将PSP的内置声音增幅，使玩家能够享受到更具魄力的音响效果。前卫的外观也受到年轻用户的欢迎。

3、水晶涂层＃01 玻璃纤维 GLOSS COAT Polymer Liquid

销售价格：3990日元

发售日期：已发售

制造商：MICRO SOLUTION



这种涂层剂的主要成分是玻璃纤维，不含油脂和界面活性剂，不会对机体的表面造成任何损伤。将它涂在主机表面上之后，可以形成一层保护膜，具有镜面处理的效果，可以防止指纹、灰尘与划伤，也可以消除主机产生的静电。即使涂层表面弄脏，只要轻轻擦拭就可光洁如初。同时，这种涂层也不会对人的皮肤产生刺激。总的来说，保护涂层这种东西对于国内玩家来说还比较陌生，价格与使用难度的壁垒也阻挡了它进入中国的脚步。不过对于“技术派”的玩家来讲，这确是一款很有魅力的保护用周边商品。

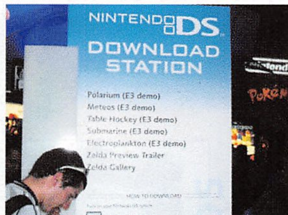
最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

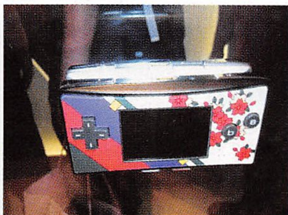


E3大展惊鸿一瞥

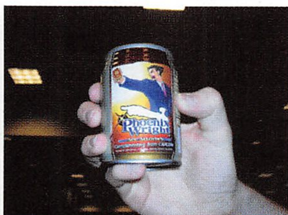
全世界玩家的盛会，美国E3大展已经胜利闭幕了。但由于客观条件限制，绝大多数国内玩家无缘到现场一饱眼福。那么，至少让我们公布一些照片，给国内玩家解解馋，看一看E3上究竟发生了些什么：



NDS下载站(NintendoDS Download Station)的展台，提供多款NDS游戏试玩版的下载。



新推出的GBM可以像手机一样更换外壳。任天堂声称，GBM的价格将在GBASP与NDS之间。

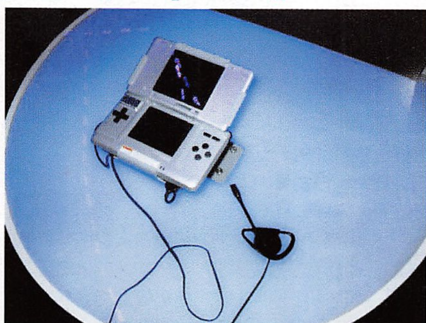


《逆转裁判》限定版饮料，这个罐子对FANS来说将很有收藏价值吧。



NDS将推出IP电话软件《DSpeak》

前一阵的E3大展上出现了一款名为“DSpeak”的软件，利用NDS的无线通信机能可以实现IP电话的功能。游客可以用展台上装有耳机的NDS体验“DSpeak”，但由于会场内人声嘈杂，很难对音质做出评价。本软件还有类似网络聊天软件的在线用户列表功能。另外很有趣的一点就是，使用“DSpeak”时NDS的上屏会有出现马里奥的头像，并根据使用者的语言改变口形，颇有些可视电话的味道。虽然任天堂并没有正式公布要发售这样的软件，但这款“DSpeak”的确十分令人期待。





UMD电影大受欢迎，销量突破10万大关

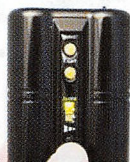
自4月19日起，由新力哥伦比亚三星影业（Sony Pictures）在北美地区发行的两部PSP用UMD格式电影《生化危机·启示录》与《十面埋伏》销售量已经突破10万套，这对努力推广UMD影片的SONY来说可谓是意料之外的大成功。同时，原本打算投靠华纳影业（Warner Bros.）推行的8cm迷你DVD格式的派拉蒙（Paramount）、20世纪福克斯（20th Century FOX）以及环球（Universal）等三大电影公司也在UMD大热卖的影响下开始考虑离弃华纳，转投SONY的门下。目前北美地区已经有超过70款UMD格式的影音产品推出，预计到今年秋季更会有高达百部影片上市，这将为SONY打造21世纪数码媒体帝国奠定下一块坚实的基石。

邓世佳	现在的掌机世界就像三国鼎立的局面，PSP超强的机能，就像魏国，NDS超新的游戏理念，就像蜀国，GBA超多的拥有者，就像吴国。
读者资料	18岁，男，513400，广东清元连州市连州镇连江大道160号连阳大院，兴趣：听音乐、看动漫、玩游戏、打篮球



JTT发表PSP用外挂电池包

JTT公司近日公布了PSP用外挂电池包“MyBattery JET for PSP”。这款电池包的尺寸为80×58×25mm，采用2800mAh的锂电池，可以提供PSP持续运作8小时以上的电力。此外，本产品的电压可以在5V、3.2V、4.2V之间自由调整，除了PSP外还支持数码相机等产品。“MyBattery JET for PSP”预定售价5000日元，将于6月15日上市。





NDS用声音识别软件《LiteSpeech》

由松下公司开发的声音识别软件“LiteSpeech”将于5月19日开始供应NDS的软件开发商。“LiteSpeech”是一款可以在有限资源环境下实现高速、高确认率的声音识别软件，它将以软件开发包的形式提供给各大软件开发商。其最大特征在于只要更换语言数据库，就可以简单识别各种语言。前一阵发售的《锻炼大脑的DS训练》中就采用了本软件。



NDS版《帝国时代》详细消息放出

5月15日，Majesco公布了NDS版《帝国时代》的详细消息。《帝国时代》是在PC上三大即时战略系列之一，获得了1600万套以上销量的人气游戏。NDS版《帝国时代》的副标题为《王者时代(The Age of Kings)》，拥有英格兰人、法兰克人、蒙古人、萨拉逊人与日本人等种族。各国都有自己独特的英雄如狮心王理查、罗宾汉、圣女贞德、成吉思汗等。同时有弓箭手、僧侣、炮手、佣兵、武士等超过45种战斗单位登场。玩家要通过收集资源、改良建筑并研究包括化学、弹道学、攻城技术、间谍技术等50余种科技强化自己的国力最终打败对手。通过积累“帝国点数”可以获得新的地图及单位。本游戏将支持最多4人连线对战。







又是坏点、还是坏点，4000韩国用户要求退换PSP

5自5月初韩版PSP发售以来，已经有20000名以上的韩国玩家如愿以偿地拿到了他们梦寐以求的PSP。但令人吃惊的是，在不到两星期的时间内已经有超过4200名用户提出投诉，要求更换其PSP。原因与美国一样——还是坏点。SONY韩国代表在《亚洲时代周刊》上表示：“韩国消费者对于坏点过于敏感，国外其他地区相同的情况并没有造成如此大的声势。PSP坏点问题在美国和日本市场都没有受到如此关注。” 虽然我们无法确定韩版PSP坏点率是否真的如此之高，但SONY这种将责任推诿到消费者身上的态度实在令人不满。



TOMY与TAKARA正式合并 新公司名为“TAKARATOMY”

前一阵，TOMY、TAKARA及INDEX三公司联合发布了TAKARA与TOMY将于明年3月1日正式合并的消息。这两家在日本玩具业分别排名第二与第三的公司合并后构成的新公司名称为“TAKARATOMY”，将按照TAKARA对TOMY为1:0.178的比率融股。两家公司现在最大的股东INDEX也将成为新公司的首席股东。新公司的董事将包含来自TOMY的3名、来自TAKARA的2名及来自INDEX的1名。社长是现在TOMY的社长富山千太郎，副社长为TAKARA现任社长佐藤庆太。表面上看来似乎是对等合并，但从新公司的英文社名“TOMY COMPANY,LTD”以及融股比例等方面来看，似乎TOMY在救济TAKARA的意味要更重一些。

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点



索尼有意来华投产 “中国造”PSP将成现实？

本刊讯 PSP的开发商索尼公司近日声称，准备在中国等国家寻求PSP主机的生产合作伙伴。另有消息称，台湾地区的鸿海精密工业股份有限公司可能已获得了索尼的PSP生产权。

据媒体报道，索尼公司驻东京的新闻发言人古泽顺子近日曾作出表示，为了加强PSP主机的生产能力，索尼公司正考虑寻求国际上的生产合作，并且很可能到中国来寻求合作伙伴。发言中称，索尼公司目前还没有确定合作对象，也没有定下合作计划付诸实施的时间。不过，台湾地区有消息声称，当地的鸿海精密工业股份有限公司可能已经得到了和索尼合作的机会。

鸿海精密工业股份有限公司（Hon Hai Precision Industry Co. Ltd.）始创于1982年，总部设在台湾，早先主要为康柏、IBM等全球5家最大的电脑公司生产电脑和通讯设备零件，2003年时收购了诺基亚和摩托罗拉的配件代理生产公司，进军手机配件领域。目前，该公司已经是全球屈指可数的电子配件代理生产商，分公司遍及日本、韩国、马来西亚、新加坡、澳大利亚、美国、巴西及欧洲等地。相关媒体传出鸿海公司获得索尼PSP订单的消息后，鸿海公司拒绝对此作出评论，目前还没有进一步的确切消息。



↑自从PSP上市之后，主机生产量问题一直被各界所关注。索尼公司如今在国际上寻找合作伙伴可说是大势所趋。

索尼公司的新型掌上游戏机PlayStation Portable（PSP）自从2004年年底上市以来一直受到供货不足问题的困扰，发售初期甚至出现过断货的情况。据知名媒体透露，索尼公司2月份曾经作出表示，要在今年夏天将PSP主机的月产量增加一倍，达到200万台，并在本财政年度实现出货量1200万台。目前，索尼生产PSP主机的厂家只有位于东京东部千叶的一家工厂。有评论认为，选择国外的生产合作伙伴是当前索尼进行全球拓展战略的必然要求，但由于PSP主机的工艺生产要求较高，销售过程中又曾经出现过质量上的问题，因此索尼公司在选择代理对象的时候将会格外慎重。



界面DIY大赛反响热烈 个性化设置成为热潮

本刊讯 开发GBALINK系列软件的国内知名开发小组EDIY于“五·一”期间开始举办的“DIY个性化界面，赢取丰厚大奖”获得很大反响，网友们纷纷投递作品参赛，论坛上的气氛十分热烈。



↑网友hawkhunter的参赛作品《简单女孩[Simple Girl]》。作品中充满了现代都市中青春时尚的气息。

为配合先前发布的GBALINK 4.60软件，EDIY小组从“五·一”黄金周开始举办了“DIY个性化界面，赢取丰厚大奖”活动。这项活动得到了众多网友的强烈支持，从五月底公布的情况来看，比赛中涌现出了许多优秀的作品。这些作品体现了网友们自己的创作风格，风格迥异，各具特色，充满了清新的气息与创作的灵感。网上的评论认为，在这次比赛中，“设计思路逐渐开阔，设计风格趋向多样化，参与评论的众多网友通过给作

缪琦琦	部队里的生活，使我放弃了电脑、游戏，放弃了PS2，但我永远也放弃不了《掌机迷》。
读者资料	20岁，男，200129，上海浦东大道2643号庆宁消防中队，兴趣：电脑、掌机、看书、电影

品作者提出积极、真诚、理性的建议和批评，促使作者不断修订自己的作品趋向完美，使得论坛上的气氛活跃、和谐”。

GBALINK 4.60是GBALINK系列烧录软件的最新作，是EDIY小组为配合市面上出现的512M卡带而推出的。除支持512M卡带以外，这款软件还增加了个性化的界面设置功能。在这款软件推出前，网友们对在GBALINK软件中增加界面设置功能的呼声甚高，因此带有这项功能的GBALINK 4.60一推出就受到了热烈欢迎。这款软件的界面设置功能十分强大，本期《软硬兵团》的《GBALINK ZIP2 512详细测试》一文中还将对此作出更为详细的介绍。

目前，这项广受关注的活动仍在继续举办当中。EDIY小组表示，希望有更多的玩家和网友参与到这项活动当中。



PSP上NGCD模拟器NEOGEO CD PSP放出

国内著名模拟游戏论坛上近日放出了可以在PSP主机上模拟NEOGEO CD的模拟器NEOGEO CD – PSP 0.01。这款模拟器是基于PC版Fosters和Martinez Fabrice的NeoCD/SDL 0.3.1源代码开发的。

以下是论坛上的发布人公布的使用方法：

将下列文件放到自建的PSP/GAME/NEOGEO目录下面

- EBOOT.PBP
- STARTUP.BIN
- loading.bmp
- NEOCD.BIN（BIOS文件）
- NEOCD.ZIP（CD模拟文件）



NEOGEO CD于1994年9月推出，是原SNK公司为了解决NEOGEO主机游戏软件价格过高的问题，与索尼和世嘉争夺家用主机市场而发售的一款游戏设备，使用了CD-ROM作为载体。软件价格虽然下降了，但这款设备存在读盘时间过长的问题，而且一直没有得到很好的解决，因此并没有受到市场的好评。



PSP上的MD模拟器MEGADRIVE PSP 0.1发布

自从PSP上的跨机种模拟成为热潮后，网上放出的各种新型模拟器层出不穷。近日，国内论坛上又放出了可以在PSP上模拟世嘉MD的模拟器MEGADRIVE PSP 0.1。

据国内玩家测试，这款模拟器目前仍很不成熟，不支持声音，无法存档，而且速度很慢。一些MD上的名作，诸如《幽游白书 魔强统一战》等游戏目前仍无法正常模拟。不过，网友们表示对这款模拟器抱有很大期待，希望制作者能尽快推出比较完善的版本。

MEGADRIVE(MD)是世嘉于1988年10月推出的一款家用游戏主机，由于拥有很多重量级大作，一直受到国内广大玩家的喜爱。目前PC上的MD模拟器已经成为模拟器爱好者们“必备”的软件。



《侦探神宫寺三郎 白影少女》汉化预览版放出

自从CGP小组宣布汉化《侦探神宫寺三郎 白影少女》以来，这部作品一直受到玩家们的关注。近日，CGP小组在自己的论坛上放出了这部作品的汉化预览版。

《白影少女》是著名推理游戏《侦探神宫寺三郎》系列的第10作。知名汉化小组CGP于5月初宣布对这部作品进行汉化，目前网上的汉化预览版是CGP在5月底第二次公布汉化进度时放出的。



负责本部作品中汉化破解工作的是nailgo，翻译是近藤勇和nailgo。以下是汉化负责人nailgo的原话：

由于工作上的原因，前段时间一直没有进展，而翻译近藤也另外有事，所以拖了这么久。后面的翻译我决定自己来了，不过由于空闲时间有限，所以进度会慢一点。这个版本汉化了第一天的情节，其中地图上是乱码，选第一个就行了。

李映江	刚购回一台GBASP，不到两星期，就因借给同学而丢失了，郁闷啊。
读者资料	16岁，男，300384，天津南开区，兴趣：游戏

仙人指路

高考临近，学业第一，国内掌机市场遭遇冷落。回顾E3大展，任天堂抛出新作，GBM设计超前。PSP模拟器喧宾夺主，UMD好尴尬。 文/严俊 责编/天意

随着期末考试和中高考的逐渐临近，作为国内掌机市场的消费主力军，学生一族在这个特殊时期已经把主要精力集中到学业上。受此影响掌机市场近期明显疲软了很多，不夸张的说生意真是比淡季还要淡，就拿消费水平不高的地区来说，商家简直可以放假去补一补5.1旅游了，就算是休业一周也绝对亏不了多少。以阿俊所在的地区游戏商城为例，居然在周6和周日商家们都可以聚在一起连续干两天的麻将扑克，我不好这一口，只能是蹲在网上和外地的老友们叙一叙旧，那种气氛凄凉得好像是顾客一夜之间都移民去火星了，大凡抽烟的人都体会过有烟没火的滋味吧，差不多就这感觉。不单是消费水平不高的地区，即便



↑尽管掌机市场面临淡季，各种最新的周边及配件仍不断出现。新型烧录卡依然是玩家们密切关注的对象。

是经济非常发达的城市也或多或少地受到了影响，我有个朋友是在北京做买卖的，以前几乎每天都有大单可拿，这段时间也是毛毛细雨解不了久渴，说不定像他这样平日吃惯了山珍海味的突然只给盘小葱拌豆腐会更郁闷。不过日本人的买卖也没好做到哪里去，根据CESA的官方统计数据显示，全日本游戏厂商的总营业额减少了3千亿日元的市场份额，整个日本游戏产业正在缩水，咱们回头想想人家，心里也就舒服一点了，有些时候阿Q精神还是必要的。

本期在介绍现有机种行情前我想有必要先回顾一下E3大展，我记得在大展开幕之前业界有消息说任天堂将在本次E3上正式公布早先就提出来的新掌机。那台号称是机能完全超越PSP的GB系列正统后续机种，记得去年我就提到过它是一台



↑这就是市面上颇受欢迎的GBA专用电影卡。无论是经典还是新潮，多媒体播放已经是各种掌机共同的追求目标。

期待很高但矛盾也很深的机器，期待在于它以更强大的机能牵制对手的重大意义，矛盾深在于和自家新贵DS之间的市场冲突。这次任天堂突然在E3公布新掌机确实是令人意外但又在意料之中，如果任天堂这时候就抛出GBE无疑是在自杀，我不相信一家成熟的公司会作出这样愚蠢的决定，当GBM作为GBA改良型公布的时候，我除了松了一口气之外又有一丝失望，甚至有那么一点受骗的感觉，因为作为玩家确实是希望能够看到更强大的机器出现，这样的心情真是矛盾啊，不过抛开主观情感客观来看GBM的话，这确是一台完美体现任天堂异类理念的掌机。我们回顾一下掌机和手机的发展历史吧，GB系列的第一代产品被玩家亲切地称为板砖，那时手机的体积也大到能砸死人，因此之后GBP的面市确实震惊了不少玩家，诺基亚8210的出现更是一个里程碑。在人们对大视野和多功能越发需求的今天，NDS和PSP的体积和视野都开阔了，3G手机的体积也是呈复古之势。在掌上电器从大变小又从小变大的趋势下，现在GBM的设计是非常超前的，迷你小巧的外形，金属质感的烤漆，这完全是100%时尚制品的特质，看来这台机器的目标无疑是让玩家购买第三台GBA系列主机，并进一步吸引非专业玩家的眼球，特别是追求时尚的年轻人，我们可以把GBM看作是任天堂向索尼阵营的一次反攻吧，老任这次就是要向大众以及对手传达一个信号：时尚并不只有索尼懂。

托读者大人的福"仙人指路"栏目终于扩版了，

因为版面关系许久没有涉及到的周边产品也有地儿给大家来分析一下了。近期最最重头的产品我看非电影卡莫属。代号为G6的电影卡系列最新版本已经正式公布，其中有很多功能都是令人眼前一亮的，我感觉这样的产品简直是官方级的。G6有一句广告语比较有意思：体内脂肪系数0，真实GBA游戏卡带大小确实是达到了电影卡外形进化的顶点，宣传上厂商还特地把G6定位成即将发售的新机型GBM的最佳搭档，这体现出了厂商精明的商业头脑，GBM也就此成为历史上第一台还未发售就有对应周边的掌机，不过我猜不到任天堂的岩田社长会作何感想。除了外观方面得到完美进化之外，G6的最大看点还是其内在功能，1G、2G、4G不同容量规格的卡带几乎对应了各种要求的玩家，在厂商标榜的4大杰出功能中我居然看到了"GBA/NDS游戏"，如果说那款来自大洋彼岸价值200美元的DS烧录器让人看到了希望的话，G6给国内玩家的就不只是希望了，而是更为接近更为实际的产品，虽然G6现在还没有公布售价，但



↑G6系列的强大阵容。可供选择的多种不同规格反映了厂商对市场的细化，烧录设备的进化与竞争会更加激烈。

我有理由相信其最终会定在一个相对比较合理的价位上，它毕竟是针对国内市场的产品，必须符合国情才对。提到周边产品本期还有一点要提醒大家，购买次世代掌机的玩家一般都比较倾向于原装贴膜，此时要特别提防挂羊头卖狗肉，如果不知道羊长啥模样可以事先了解一下，并且即便确认了包装内的商品也不要把包装留下，若是遇到有意留下包装的商家，你以后就要对他留个心眼了。

现在DS烧录卡技术日益完善并越发实际，已经拥有DS的玩家几乎停止了购买新游戏，急着抛售主机和游戏的也大有人在。DS模拟器方面近期也有新消息传出，不过无论进展的多么快，现在依然没有达到真正可玩的地步，所以受关注程度还远远不够，倒是大家为此又开始怀念起已故的可文兄，如果他还在的话，或许我们现在已经玩上DS模拟器了吧。

PSP方面，现在有很多玩家在苦寻1.0版系统的机器，为的就是玩模拟器，已经有个别货源灵



↑新型周边陆续推出。如今的玩家对保护设备的质量已经提出了更高的要求。

通的商家特地弄来一批老型机高价出售，有利润的地方就会有商人真一点都没错。至今为止能用PSP实现模拟的机种包括：GB、GBC、FC、SFC、PCE，不过现行几乎所有模拟器都只对应1.0版的PSP，1.5版系统对应模拟器据说一直在研发中，但因为破解难度较大，恐怕在短时期内还无法实现，难怪那些已经自行升级或苦于买不到老型机的人会抓狂了。先前开发的GB模拟器已经基本上完善了，而作为新生代的PCE模拟器在日前公布了最新的V0.52版，虽然还是存在问题，但整体效果还是不错的。FC模拟器最新版本V0.3a的速度已经不错了，声音方面还有待完善。最令人期待的超任模拟器也在近期有所突破，最终幻想5中文版ROM已经可以运行，只不过速度等方面还不太完美，仍然需要进一步的更新。另外，现在寻找1.0版机器的玩家多，苦求各种古董机型老ROM的人更多，国内掀起了复古怀旧的风潮，而且起因还是PSP这样一台机能顶尖外形时尚的机器。原本风马牛不相及的东西却联系得如此紧密，这真是戏剧性的一幕啊。现在用PSP看电影听音乐玩模拟器已经成为PSP拥护者的信条，真可以说是“让UMD见鬼去吧”。栏目最后，阿俊衷心预祝大家都能考上自己心仪的大学。



↑NDS和即将推出的GBM一齐亮相在E3展示会的任天堂展台上。

参考价			
DS银色	1140元	小神游SP	660元
DS新色	1180元	中国龙SP	750元
PSP普通版	1770元	翻新SP	530元
PSP豪华版	1970元	翻新GBA	330元

朱超	快高考了，虽然有贵刊与NDS陪伴，但还是轻松不下来，不过一想到考好后可能入手新掌机而无限期待ing……
读者资料	20岁，男，315000，浙江宁波海曙区南站西巷42号，兴趣：打球、打机、睡觉

市场云云

多媒体播放受欢迎，游戏功能不再一枝独秀；模拟器震动市场，玩家寻找旧版机型；NDS烧录卡方兴未艾，新一轮争斗为时不远。文/窗外不归的云　责编/天意

UMD游戏受冷落 PSP出现消费怪圈

目前从游戏店里的随机调查来看，有相当一部分玩家在购买PSP时竟然忽略了众多的UMD游戏光盘，他们在购机的标准配置就是PSP主机+512M/1G记忆棒，问其原因，大多数是觉得PSP游戏性太差，目前没有值得购买的大作，反倒不如买个PSP来看看电影听听MP3来得实际。

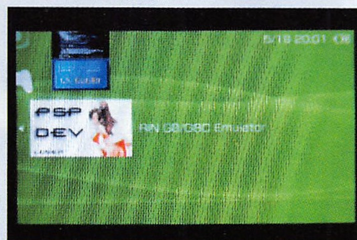
这些玩家的观点确实有道理。从目前的状况看，PSP上面的游戏虽然画面出众，但是特别吸引人的游戏却很少，缺乏像NDS一样活用双屏和触摸等功能的特色游戏。早在PSP以及NDS发售之前，就有人预言PSP游戏方式可能会有些陈旧单一，如今看来此话不假。虽然现在已经有了《水银》这种灵感之作，以后也应该还会出现更多发挥PSP主机机能的作品，然而硬件特性先天决定了它在创意上缺乏优势。



↑虽然购买了PSP，但不一定用来游戏，这已经成了很时尚的观念。

对于玩家而言，跟风现象是必然会出现的，而且对于目前较为浮躁的大众消费心理来说，PSP意味着时尚与潮流，买了的话无论是摆酷还是炫耀都会比NDS吸引更多目光，而游戏倒在其次，所以记忆棒倒是必不可少的。上期我们也探讨过PSP的模拟器，首要问题就是PSP的版本。最近有一个SFC的模拟器给了大家一点希望，只不过在v1.5的系统上还是不能运行。目前，V1.5以及v1.51的系统仍然不能玩模拟器，只能单纯地玩UMD游戏或者看电影听MP3什么的,不过与市面上那些动辄三四千的MP4播放器相比，PSP无论是屏幕表现还是声音效果都堪称一流，然而价格却仅仅在2000元以内，这还不算超值吗？也难怪,PSP属于游戏机的范畴，SONY并不是只靠主机赚钱，UMD游戏才是其收益的主要来源，而MP4播放器在排除成本后利润都要被厂家盘空，这个自然不能比。总而言之，PSP仍是一台非常划算的主机。即使不能玩模拟器，这个价钱也对得起它的机能。

话说回来，如今无论是在游戏店还是在网上，V1.0版确实很难见到了。估计大家都把V1.0版的主



↑PSP上的模拟工具造成了玩家寻找旧版主机的热潮。机能扩展与品牌壁垒之间的矛盾仍在继续。

机收藏起来了，因为有可能以后“永远只能用V1.0版的PSP玩模拟器”，那么V1.0版就值钱了，目前已经出现某些玩家同时拥有V1.5以及V1.0两个版本PSP的情况了，V1.5版用于玩最新的UMD游戏，V1.0版则是模拟器专用机，够强吧？

GBM引导掌机潮流 SP销售略受影响

日前在E3展上任天堂微软索尼三家都发售了各自的新一代家用机，而任天堂则令人意外地推出了其GBA系列新款掌机——GBM，与GBA SP相比，它的体积更加小巧，同时在显示机能方面有所改进。它的屏幕采用了可调节背光的设计，玩家在使用时拥有更多的自由度。当然了，GBM给大家最大的惊奇还是体积的变化。GBA SP的体积已经算得上小巧了，GBM更是将不可能变成了事实，你现在可以轻松地将GBM握在手中，而不是像GBA当初一样需要双手才能好好地拿住，恐怕也只有任天堂才能设计出如此具有掌机特色的产品了，GBM的发布让我们看到了一个有趣的趋势，那就是任天堂将沿着“简约有趣”的特性走下去，对于PSP所带来的时尚气息，任天堂虽然在吸收，但是绝对不会在这场掌机之战中迷失自我，毕竟在掌机界驰骋这么多年，任天堂积累的掌机制作经验可是无人能比的。

GBM的发布也给玩家带来了一些影响，比如由于玩家的期待导致GBA SP受冷落。对于了解新闻的玩



↑在E3上出尽风头的GBM。最大限度地追求轻便简约是任天堂掌机战略的新主题。

李天崖	一看《火影忍者 最强忍者大集结3》，自己没钱买DS……真是“口水直流三千尺，一摸口袋没带钱”。
读者资料	13岁，男，200031，上海市徐汇区淮海中路1356号23室，兴趣：玩SP

家来说，他们觉得GBM与GBA SP相比自然吸引力更甚，而且估计价格也不会高太多，所以那些准备购买GBA SP的玩家自然就会耐心地等待GBM上市了，任天堂官方称上市时间定在2005年秋，过完这个夏天，GBM会如期而至吗？让我们拭目以待吧。

最新的消息称GBM会以捆绑先前为大家介绍过的播放君的形式发售，这也就是说GBM将不会内载多媒体播放功能，不过话说回来，GB系列从来都是单纯的掌上游戏机，如果做成PSP那样“面面俱到”，它就不应该被叫做“GBM”了！

NDS烧录卡山雨欲来 各厂商暗中较劲

NDS上市已有些时日，烧录卡的开发进度也在网上传得沸沸扬扬，然而大家可不要以为这个是厂家炒作，因为目前已经有真正的NDS烧录卡面市了，不过由于其外形设计不太成熟，估计改进还挺大。

该烧录卡品牌名称是“NEOFLASH”，玩NDS游戏时需要外接一个转接卡，露出来很大一块并不美观，但是对于玩家来说，省下银子恐怕才是最重要的。据悉国内的XGFLASH将与NEOFLASH合作，估计我们看到这款烧卡器大规模上市的日子也不远了。



↑NEOFLASH烧录卡。在主机进行机能竞赛的同时，配件领域也在进行功能竞争。

除此之外，国内著名的电影卡公司也即将推出新一代产品G6，该产品以前云云在市场行情里也介绍过，不过现在它确实就要发售了，而且还携带着GBA/NDS游戏、GBM电影播放、GBS音乐播放、真U盘功能、PDA功能，谁不会被它迷倒？与上面介绍的NEOFLASH所不同的是，G6是GBA卡带大小，没有体积上面的烦恼，所以相信玩家在选择的时候会更加倾向于它吧！该产品将不日上市，笔者会争取第一时间为大家作出评测。

新锐现身二手市场 游戏更新消费理念

相信看《掌机迷》的少数朋友比较关注二手掌机行情吧，毕竟全新机并不是每个人都能买得起的，用少得多的钱，换来一样的东西，虽说被人使用过，不过节约了几百元钱，还是有相当多的玩家喜欢这种方式，而在日本，二手买卖也称为“中古”，这已经成为日本一种流行的消费方式，而其中游戏领域的商品更是大受欢迎。



←用PSP玩《仙剑奇侠传》，现在，玩家们的许多梦想都成为了现实。

随着NDS和PSP的上市，许多玩家都会抛售自己心爱的GBA或者GBA SP，这些陪伴我们度过许多快乐时光的掌机现在值多少钱呢？从目前看来，二手的GBA价格较低，卖得好能够上300元，不过大多数都基本上在200-300元，更有甚者只卖个100来元，当然了，这是少数，指的是那些成色极差的。至于GBA SP呢，成色不错的能够卖上420元以上，成色差的就只能卖400元以下了。至于GBA卡带，相信许多人买来都是花了好几十，但是很不幸，一般情况下GBA卡带都是在卖机时友情赠送给买家，如果说卡带有几盘，那还是可以稍微算点钱。

虽然NDS和PSP上市不久，但是它们也很快出现在二手市场了，特别是NDS，很难相信它的价格会如此之低，跟去年此时GBA SP的价格差不多了。NDS二手普遍在800-900元左右，想起来也很正常，毕竟全新的NDS也不过1100-1200元。NDS卡带自然比较值钱，分新老游戏有不同的价格，一些比较旧的游戏像MARIO64日版往往售价在180-230元左右，一些新的游戏像《任天狗》就能够卖到300元左右了，在此云云向大家特别推荐《任天狗》，它在日本卖得很好，而云云仅有的两盘NDS卡带就包括它。

PSP作为掌机新贵自然在掌机市场颇受欢迎，特别是v1.0版的，可谓难得一见。最近看到有人出售豪华版的九五新v1.0版PSP，全套要价1700元，价格还不错。至于PSP的UMD光盘，老游戏一般是在200-280元左右，如《新天魔界》、《捉猴》等，而新的游戏如《刀锋》就要卖到300多元了。

在购买二手机时大家一定要注意质量，因为往往某些人是因为主机出现问题才将其卖掉，倘若遇到此种令人不快的事情可是很烦人的哦。



←许多掌机在陪伴玩家们一段时间之后走进了二手市场。自由交易已经成为潮流。

李东博	《任天狗》是一个很好的游戏，耐玩性很高，也是一款追MM的“好武器”呀。
读者资料	24岁，男，116011，大连西岗区新开路69号锦绣大厦9-6

业界的三分

“红旗不倒”
任天堂2005年盈利再创新高

近日，任天堂公布了2005年3月的财务总结，从2004年4月起，至2005年3月为止，任天堂凭借GBA、NDS游戏平台的热卖，其盈利较去年增长了2.6倍之多，令人咋舌。任天堂此次公布的数据显示，2004至2005年度的总营业额为5152亿9200万日元，纯利润为874亿1600万日元，再次向业界证明了游戏老铺的盈利能力。任天堂表示，盈利之所以会大幅度增长，主要是因最新掌上型主机NDS销量极佳。目前已经在日本售出212 万台，美国 219 万台，欧洲 95 万台，而GBASP累计销售量已达3179万台， GBA也达到了 6679万台，全世界已接近1亿台。



↑任天堂近期业绩上升已是不争的事实。销售状况几经波折的老游戏厂商能否迎来新的振兴？

点评：看了老任今年公布出来的财务状况不知道各位做何感想，反正笔者感觉瘦死的骆驼还是比马大，何况这匹骆驼现在看来不但没瘦死，还有越吃越胖的嫌疑。虽然NGC平台上，老任的失败已经是默认的事情了，但在掌机市场上，无疑依然是老任独占鳌头。尽管SONY在推出PSP后对任天堂步步紧逼，但是任天堂依然是该赚的地方一个子也没少赚，这不能不令人佩服。同时，我们也期待着IDS的早日上市。

口袋中也能玩MSN
NDS加入语音交流功能

有消息指出，任天堂于5月19日的E3展上公布了NDS将加入名称为“Dspeak”的语音交流功能。通过这套设备，NDS的拥有者可以与指定的另一NDS拥有者进行语音交流，与互联网上风行的MSN一样，只要好友上线，NDS主机就会自动提示出来。通过附带的听筒和麦克风，甚至可以改变现有的游戏操作模式，在进行游戏的过程中，玩家可以通过语音输入来控制角色的行动。



←E3展上的任天堂展台。国际化与网络化已经是现在的游戏厂商惯用的套路。

点评：笔者对任天堂的创意简直可以五体投地来形容，先不说这套系统在游戏中能发挥多大作用，单说通过语音操作游戏的这个创意，绝对可以载入游戏史册了。同时，这也意味着NDS将向多媒体方面扩张，由于主机内置了无线网络系统，再加上这次任天堂公布的“Dspeak”系统，可以预见通过NDS的触笔在口袋中与好友聊天已经不再是遥不可及的梦想，下一步任天堂会怎么做，我们未必知道，但对每个NDS玩家而言，绝对有足够的理由去期待这款“Dspeak”系统。

网络服务成新宠
NDS将可连接互联网

除了"Dspeak"系统外，任天堂在此次E3展上，还积极推出了NDS的网络服务。玩家不但可以通过NDS主机下载游戏的试玩版，同时还可以参加任天堂即将推出的Wi-Fi网络服务。透过 Wi-Fi 兼容的无线网络，NDS 将能透过日益普及的无线网络服务据点（HotSpot）连接上因特网，突破距离的限制，与全球玩家一同游玩。E3展上，还展示了《玛里奥赛车 DS》与《动物之森DS》两款支持 Wi-Fi 联机的游戏。

点评：现在预言NDS与PSP谁胜谁败还言之过

陈超	以前总坚持NDS才是王道，可通过最近看杂志上对PSP软件的介绍，感觉PSP真爽啊，迷茫中……
读者资料	21岁，男，066004，河北秦皇岛燕山大学西校区1235信箱，兴趣：游戏、读书



↑新功能「Dspeak」使语音输入成为现实。将来是不是能用NDS来打电话？

早，通过今年E3展上任天堂推出的各种服务可以看出，任天堂今后依然会把主要精力放在NDS推广上。NDS虽然在硬件上不如PSP，但是其硬件设计也有许多独特的地方，如触笔、双屏，甚至还即将加如语音和互联网服务，这些服务能否帮助NDS在掌机大战中获胜？我们不得而知，不过可以肯定的是，对于NDS玩家而言，将会获得一些增值的内容，同时也期待大陆行货版的NDS以后也可以推出以上服务，让广大玩家受惠。

降低成本 PSP生产线将移入中国

近日，有媒体指出，PSP生产线将移入中国，SONY此举主要是为了降低PSP的生产成本。SONY方面虽然未经证实，但种种迹象表明，这则消息绝非无中生有。与此同时，有消息称中国台湾最大的电子设备生产商鸿海精工已获得来自索尼的生产订单，将开始进行PSP的生产，而且这批由鸿海精工生产的PSP将会于今年7月上市。消息一经公布，便在网上引起轩然大波，有玩家明确表示，此举将会使PSP的品质有所下降。

点评：从目前SONY的策略来看，为了降低成本，将生产线移入中国大陆地区，似乎只是时间问题而已。虽然网上有玩家对此举表示遗憾，认为会降低PSP的品质，但大多数玩家对此的反应则显得比较理智。其实在IT业，所谓代工、OEM等名词已经屡见不鲜，只是在游戏领域广大玩家对于这种操作模式不甚明了而已。以中国大陆目前的制造水平来说，未必生产的PSP品质就不如其它地区生产的，况且降低成本后，也就为产品降价铺平了道路，从这个角度考虑，PSP生产线移入中国对玩家而言，绝对是利大于弊。

旧瓶装新酒 《逆转裁判》NDS版在美发售

《逆转裁判》因其独特的法庭要素在日本国内广受好评，为了拓展美国的NDS用户群体，任天堂近日在美发售了最新的NDS版《逆转裁判》。据悉，为了让游戏更适合美国玩家的口味，NDS版的逆转中，将对主要人物进行改名，主角成步堂龙一改名为Phoenix Wright，绫里真宵则改为Maya Fey。此外，NDS版还加入了声音识别系统，当玩家对主机的麦克风说出“异议”、“请等一下”的时候，主机将会自动识别，甚至这些语言可以改变法庭裁决的结果。

点评：国内的逆转FANS恐怕也数量不少，虽说这次在美国推出NDS版《逆转裁判》是旧瓶装新酒，但该游戏还是加入了一些创新要素，同时这些创新巧妙地利用了NDS的硬件机能，可以给玩家更多的代入感，这款翻新游戏还是有足够吸引玩家的理由。不过，由于文化的差异，有时在日本受欢迎的游戏未必会在美国热销，况且这款游戏中的日本文化味道确实浓了一些……真不知道《逆转裁判》NDS版在美国的命运将会如何？

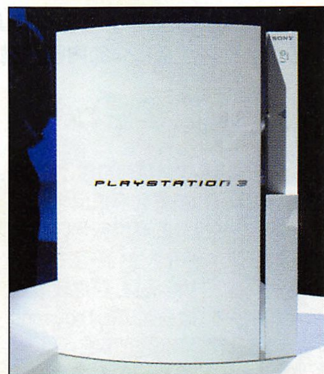


↑《逆转裁判》中熟悉的人物们以满口英文的形象重新登场。他们会不会受到美国玩家的喜爱？

绝对不是谣言 PSP可以作为PS3的手柄使用

E3展上，SONY表示，其掌机PSP系统未来将可以作为PS3平台的手柄使用。消息一出，即出现了关于PSP与PS3互联的种种猜测。

点评：掌机可以作为新家用平台游戏系统的手柄使用并非SONY所创，其实任天堂曾经就公布过GBA可以作为NGC手柄使用的消息，不过这么做究竟有多大意义？笔者持保留态度。如GBA虽然可以与NGC互动，但却并没有改变NGC主机的命运。况且又有几个玩家真的舍得用PSP来代替PS3的手柄使用呢？



↑在本届E3展上，索尼公布了最新的家用主机PS3，PSP将可以作为这款主机的无线手柄使用。目前，同一公司的电子产品之间实行联动已经成为重要的市场策略。这种联动会产生多少新游戏的创意呢？

文/转生之炎　责编/天意

宋盛仁	游戏伴随我走过了十四个春夏秋冬，不同的年龄带给我相同的快乐，相信这种快乐是永恒的。
读者资料	18岁，男，550002，贵阳云岩区慈庵巷2号3单元3号，兴趣：玩游戏

最热门

新作工房 GBA的王道

NEW SOFT FLASH!!



在学校里的大迷宫展开冒险！充满魔法与心跳的轻松喜剧！

魔法先生ネギま! MAGISTER NEGI MAGI プライベートレッスン



MMV	2005.06.09	5040日元
卡带	RPG	1人

人气漫画《魔法老师涅吉!》在各媒体上迅速展开攻势，即将推出的GBA游戏也受到广泛关注。这款迷宫探险型RPG的内容究竟是什么？本期将为你进行详细的解说！

剧情

本作的主人公是涅吉·史普林菲尔德，为了进行魔法师的修行，他年仅10岁就到麻帆良学园担任英语老师。一天，在他执教的麻帆良学园里发生了紧急事件，初中部2-A班的学生们在图书馆岛里失踪了！而且，在那个图书馆岛里，居然还隐藏着涅吉的父亲，那位人称"最强魔法师Thousand Master"的纳吉·史普林菲尔德的秘密！

明日菜、木乃香、和香他们的命运会怎么样？父亲纳吉的秘密又是什么？你能否操纵少年魔法师涅吉，在充满谜团的麻帆良学园图书馆岛中救出自己的学生，并揭开父亲的秘密呢？



←明日菜和涅吉这对又像情侣又像姐弟的搞笑二人组将在GBA上一展风采了。



→虽然有着"救人"这种有点沉重的主题，游戏中却处处充满了原作的轻松气氛。

救出学生,解开谜团!图书馆岛里充满了秘密!



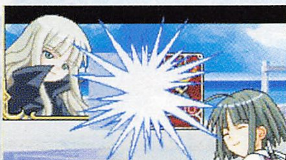
流程

游戏序盘的目的是“救出在迷宫中迷路的女学生”，中途会转变成“寻找并收集与纳吉有关的情报和道具”。游戏的构成分为两大部分。在“麻帆良学园部分”中，玩家可以通过训练提升涅吉的攻击力与防御力等数值，并且寻找能一起前往迷宫进行探索的同伴。之后，在“图书馆岛部分”中，玩家就要操纵主人公和同伴们在迷宫中进行探索。图书馆岛是一个共有20层的大迷宫，敌人包括原作中出现的石像和龙等等，尽是一些从众人的记忆中实体化的怪物。也就是说，有的时候还要和与女学生们样子相同的怪物进行战斗。



即使身处大迷宫，依然充满轻松快乐的学园气氛！

训练与组队是胜利的关键！



←训练对于探险十分重要。这两位「训练员」可都是身经百战的战斗高手哦。



←得到道具「治愈的水滴」，在今后的冒险中，它能起到什么作用呢？



←宫崎同学还想陪伴涅吉在迷宫中进行探险，如何答复她呢？



←涅吉的咒文对这个敌人完全无效！他究竟是何方神圣？涅吉又怎样摆脱危机呢？

使用卡片,打倒敌人!在大迷宫中不断前进!



系统

在深邃的大迷宫“图书馆岛”中，各种各样的陷阱和怪物在等待着主人公。本作中在进行战斗时采用了卡片战斗系统。战斗双方将相互使出自己所拥有的，具有各种效果的卡片进行交锋，只要把对手的体力降为零，就能获得胜利。

这些就是涅吉他们使用的魔法卡片!



每张战斗用的卡片上都有AP(攻击力)和DP(防御力)的数值，数值决定着卡片的战斗力。除战斗力以外，许多卡片还拥有不同的能力，熟悉它们将对游戏进行起到巨大的帮助。

收集卡片，运用其中潜藏的各种魔力与敌人作战吧！

战斗流程就是这样的！

卡片可以在迷宫的宝箱中获取，也可以通过打倒敌人得到。利用这些卡片，可以构筑出只属于自己的原创卡组。卡片不仅可以用来战斗，在解谜时也会帮上很大的忙。另外，通过合成还可以制作出拥有更强效果的卡片！



←战斗前先要组成自己的卡组，不同类型卡的比例决定了战斗的风格。有些卡的投入数量是有限制的。



←战斗中先要决定使用什么样的卡发起进攻。一些拥有特殊能力的卡会起到十分强力的辅助作用。



←小组成员的行动都决定以后就会投入实际的战斗，为了有效对敌人进行打击，需要注意行动间的配合。



←涅吉使出的卡片成功对敌人造成了伤害。双方的攻击都结束后，如果敌人还未倒下，就会开始下一轮行动。



←成长系统是传统的经验值制，升级所需的经验值会详细表示出来。带着学生们在迷宫里练级也是一种乐趣？



怀念的角色,全新的事件!忠实再现原作感觉!



人物

在图书馆岛大迷宫的深处，女学生们正等待着你去拯救。但是，进行援救工作的主人公涅吉并不是孤身一人的。与救出的女学生以及其他熟悉的角色们组成团队，可以根据你的喜好自由编组哦！

提到《魔法老师》，不能不想到原作中那些著名情节。本作的游戏过程中会时常出现角色们的全屏CG画！出现特殊事件或战斗特写时都会切出这种画面，游戏中的演出充满临场感！原作中那些轻松有趣的场面也做到了完全再现！

熟悉的角色们大量登场！

原作中，天才少年涅吉和他所执教班级的女学生们一起展开了许多有趣的情节，这些可爱的女孩子们都会在本作中出场！





←游戏中的对话如实再现了原作中角色的性格。轻松愉快的气氛依然是本作的基调。



←与宫崎同学在图书馆里相遇。如何对这位文静内向的学生解释图书馆里发生的怪事呢？



→平日里不苟言笑的樱D同学，涅吉要如何说服她加入探索的行列呢？



→学生们的能力各有千秋，决定一同探索的成员时需要慎重考虑，对应状况进行编队。

战斗中会时常出现大魄力的特写画面！



←涅吉手持卡片和心爱的手杖，做好了战斗的准备。游戏中会不会出现原作里那些奇妙的攻击咒文呢？



←眩目的魔法效果发动，看起来是个非常强力的攻击魔法。受到涅吉的全力攻击任何怪物也难以幸免吧？



这些就是涅吉点名簿中的学生头像！你认得几位呢？



登场人物续报



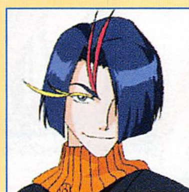
SEGA	2005.07.21	5040日元
卡带	FTG	1-2人

从已经公开的情报中得知，尸魂界的"护廷十三队"将在游戏中全数登场！同时,重要的线索人物"斩月"也出现在公布角色的名单中。一场前所未闻的激烈战斗在所难免！除斩月之外，本期还将介绍十三队中"最强的战斗部队"十一番队的成员。



斩月

黑崎一护所使用的斩魄刀"斩月"的真正姿态。引导着一护作战，与他共同前进。而且，斩月自身也在和一护一起成长。他身上掌握着"死神"与"尸魂界"的重要线索。



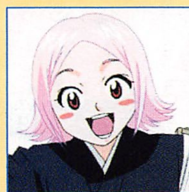
绫濑川 弓亲

十一番队中的第五号成员，经常与一角一起行动。对美丽的东西表示出兴趣与敬意，对于丑陋的东西则表示出难以掩饰的敌意。



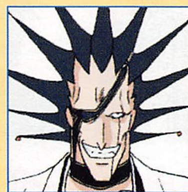
斑目 一角

任十一番队副官辅之职。由于头部的特征而被八千流冠以"弹子头"等绰号。斩魄刀"鬼灯丸"可以变成枪和三节棍等形状。



草鹿 八千流

十一番队副官。外表小巧可爱，却有惊人的战斗力。据说"八千流"是因为剑八说"在这世界上只想让她叫这个名字"而给她取的。



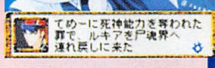
更木 剑八

十一番队队长。为了享受战斗乐趣，特意戴上眼罩等束缚力量用的东西。他已经成为"无论被斩多少次也不会倒下"的代名词。

游戏系统逐步明朗！丰富的内容令人惊叹！

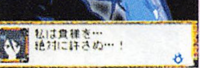
前所未有的容量 前所未有的剧情

本作使用了GBA现存最大容量的游戏卡带，完全再现了《BLEACH》原作中的世界。本作是“尸魂界”篇首次进行游戏化。剧情模式中，故事将从露琪亚被尸魂界抓走的一幕开始。



←↓被带走的露琪亚。面对这样的结果，一护的选择是什么呢？





←突然出现的浦原店长。对一护伸出援手的他真正用意是什么呢？

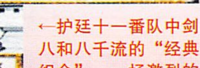
忠实再现原作 熟悉的原声配音

本作阵容之强大是毋庸置疑的。十三队的角色合计超过50人，可以进行指令对战的角色也在30人以上。并且，动画版的原班声优将在游戏中配音。

→一护的性格与口癖也在游戏中再现。看来他无论在哪里都一样口无遮拦。

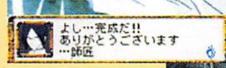




←护廷十一番队中剑八和八千流的“经典组合”，一场激烈的战斗在所难免。

本作除了再现动画情节的“基本剧情模式”以外，还收容了其他角色在尸魂界这个舞台上所展开的“外传模式”。说不定你可以通过这些视点不同的故事来发现原作中角色不为人知的一面。

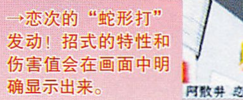



←石田雨龙的经典台词再现。原作中的著名场面在游戏里也能看到。



→可爱的织姬又在犯迷糊了。人物的性格也很好地表现了出来。





←技能选择画面，必杀技也在可选项目之中，是不是需要什么发动条件？



→恋次的“蛇形打”发动！招式的特性和伤害值会在画面中明确显示出来。

明快的战斗系统 华丽的特写画面

在场景中高速奔跑，与敌人近身搏击！本作中采用了“指令战斗系统”，在对战的展开中，还将随时插入再现动画气氛的特写画面。完成爽快的连续技，从超过800种技巧中探索出属于自己的最强招式吧！

原作中熟悉的必杀技将通过近乎全屏的特写画面来表现。收录技巧之周详令人赞叹。



←茶渡泰虎的重击出手。在本作中，攻击的技巧分成了许多不同的系统。



→黑崎一护挥舞着巨大的斩魄刀。熟悉人物的特性对于战斗至关重要。

育成要素、对战系统也准备周全

先在角色养成用的“修行模式”中提升等级，之后只要两个玩家携带各自的GBA和卡带聚到一起，就可以进行连线通信对战了。通过玩家们个性化的养成后，角色的能力将会各有不同。例如，可以让“擅长技系的近距离攻击型”黑崎一护和“擅长灵系的远距离攻击型”阿散井恋次进行对战。

→可以根据自己的喜好调整角色的能力。打造出自己心目中的强力角色吧。





←玩家之间可以使用练好的角色进行通信对战，对战时有许多战斗场景可供选择。

武器种族传说 被封印的颂歌

エレメンタルジェレイド

EREMENTAR GERAD



最新发布的特写画像大公开！

GBA	TOMY	2005.07.07	5040日元
	卡带	RPG	1人用

希斯卡





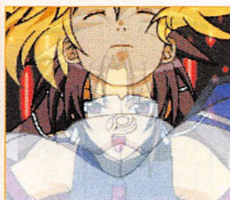


↓→希斯卡交涉决裂时的绝招发动：带着兴高采烈的表情进行疯狂扫射……

↑在战斗画面中选择卡片并进行组合，招式就伴随着特写出现了！

龙威&奇雅







↑→奇雅通过"同契"变成了龙威的武器。动画里的原班声优进行了配音。

↓"同契"之后就可以进行各种各样华丽且强力的特殊攻击。

库&蕾





←主人公库和女主角蕾的"同契"画面，受到重击时"同契"会被解除。

→"同契"之后使用特殊的攻击时，还会插入全新的特写画面。

本作是一款这样的游戏！

这是一款由战斗与事件构成的冒险型RPG。在地图上的移动是通过指定场景来进行，但在场景之间的移动中会发生战斗。



←主角们到达新的场景后，剧情中的事件就发生了。

→在战斗部分中，角色们会化身成一群Q版小人自如地活动。看起来很危险的导弹发射出去了！



使用不同的技巧，"小人"们就会相应做出不同的动作。

↑使用不知从哪里拿出来的火箭发射器进行攻击。熟悉的机关枪也会在战斗画面中出现。

超级火枪英雄

于1993年在MD上发售，至今仍拥有众多拥护者的射击动作游戏名作，这就是《火枪英雄》。在最近一段时间中，它已经成为了一款不太常见的幻之作品。可如今，这款作品以大幅进化后的全新姿态复活在GBA上了！

本作基本上是一款横向卷轴的动作游戏。敌人不断涌出，主角不断扫射，以充分享受破坏的爽快感为主要特征。刻画细致的背景、巨大的BOSS、空中战以及监视器画面中的战斗等等，充满了乐趣的表现手法遍布游戏的每个角落。





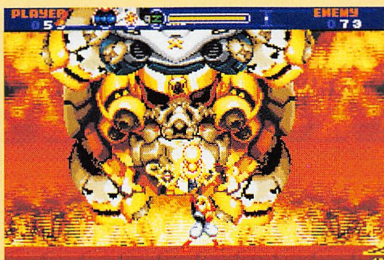
GBA		
SEGA	2005年夏	价格未定
卡带	ACT	1人用

传说的爽快动作游戏全新登场在GBA上！

将两种道具组合成新的武器？



↑初代《火枪》中，通过将道具进行组合，可以做出不同的武器。本作画面上也有类似的图标表示。



超出画面范围的巨型BOSS！

↑本作中，玩家将与画面中根本容纳不下的巨型机器人进行激烈战斗！在有限的空间中躲避敌人的攻击，玩家需要通过细致的操作来取得华丽的胜利！

注意仔细绘制的背景吧！



↑这是一个以密林作为场景的关卡，连每片树叶都可以看清楚，画面的精细程度令人惊叹！角色的动作也非常流畅。



通过监视器看到的场景？在奇妙的感觉下进行游戏

↑在画面中显示敌人的司令部，通过司令部的监视器看着自己操纵的角色进行战斗，这是在初代《火枪》中就存在的奇妙表现手法。这张图中展示的就是这时的场景。这种像看错觉画一样的感觉十分有趣。

缩放与回转的华丽表演





←背景的角落居然有TREASURE的广告牌。



←驾驶飞机展开空中战！背景的倾斜表现了空翻的动作。

开发者是熟悉的TREASURE

担任本作开发工作的当然还是初代《火枪》的开发者TREASURE。最近在NGC上发售的《瓦里奥世界》《斑鸠》,在GBA上发售的《ASTRO BOY 铁臂阿童木》《守护英雄ADVANCE》等等都是TREASURE的作品。



←TREASURE社长前川先生(右)和参加《火枪》开发的菊地先生。



↑任天堂的《瓦里奥世界》。那充满力量感的动作场面是由TREASURE一手造就的。

恶魔城 苍月的十字架



↑根据E3公布的影像来看，本作中的最终BOSS似乎是图中最上方的女性，另两个人物应该是她的手下，他们和吸血鬼有着什么关系呢？

作为GBA版《晓月圆舞曲》续作的恶魔城系列新作参展E3，本作的英文版副标题定名为《Dawn of Sorrow》，而其日本版的副标题则是《苍月的十字架》，本作在人物设定和系统等多方面都有了一定的变化。

晓月中苍真具有摄取魂的能力，而重复获得同一种魂在本作中可以用来增强力量，NDS的无线通信功能正好可以用于联机进行魂的交换。除了用触笔进行封印和打破冰块之外，NDS的触摸功能在游戏中还有其它一些用处，例如分配魂。而NDS的上屏幕除了显示地图外，还会在战斗中显示自己和敌人的资料，这样一来可说是更加方便。





NDS	KONAMI	2005.08.25	5229日元
	卡带	ACT	1–2人用

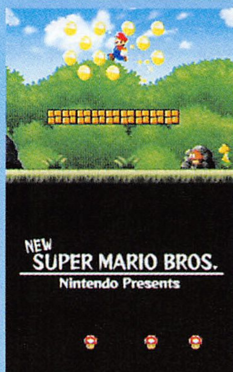
Castlevania
Dawn of Sorrow™

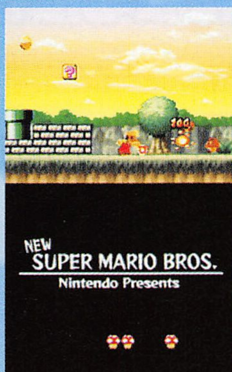
新超级马里奥兄弟

NEW SUPER MARIO BROS.

NDS	NINTENDO	日期未定	价格未定
	卡带	ACT	人数未定

FC的经典游戏《超级马里奥兄弟》可说是成为了横版动作游戏的典范，而这款经典游戏现在又登陆NDS，让我们来看看参展E3的本作都有哪些新要素吧。

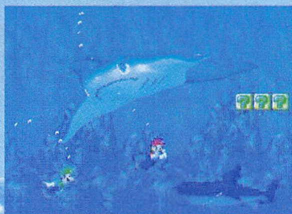




↑系列前作一些基本的设定都仍然被保留了下来，收集金币、顶砖块、下水道、火力花，还有熟悉的敌方形象。



→这张图片看起来是不是很像FC版《冒险岛》中的一个场景呢？难道会是秘技？



←游戏中的水中关卡也同样健在，不过水里的怪物看起来比原来凶猛多了哟。





↑→仔细看看，居然有巨大化的怪物出现，不仅如此，连马里奥也能巨大化，而且变得超大以后破坏力非凡。



↑这种巨大蘑菇林的关卡看起来不像以前那么简单了，不会失足滑下去吧？不过目前最大的疑问在于马里奥和路易两人同时出现在游戏中，让我们大胆猜想——会不会是利用无线通信功能实现双人同乐呢？

ROCKMAN.EXE

ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ TWIN LEADERS

洛克人EXE5DS 双生领袖

GBA版的《布鲁斯小队》和《卡奈尔小队》两个版本集为一体，并追加了全新要素，这就是NDS版的《洛克人EXE5DS》，即使玩过GBA版的人也能从中体验到新的乐趣哦！

NDS	CAPCOM	2005.07.21	5040日元
	卡带	A·RPG	人数未定

新要素1 双画面和触笔操作非常简便

本作利用了NDS特有的机能，操作起来比GBA版更方便，现实世界与电脑世界都在上屏幕交替显示，下屏幕可以用来确认各种情报，直接点触即可选中菜单。

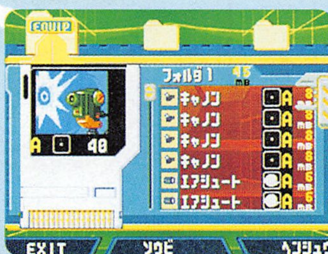


现实世界

◀热斗等人生活的世界，操作热斗调查各种地方，下屏幕则显示PET画面。

PLUG IN

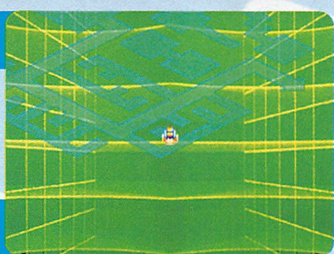




PLUG OUT

▶电脑等电子器械中的世界，操作洛克人与病毒战斗，下屏幕显示地图。

电脑世界



使用触屏选择PET画面的菜单

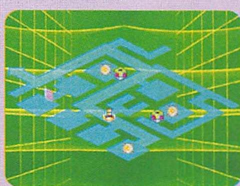
在PET画面直接点触想要选取的菜单或图标即可，文件夹编辑画面如图所示。



◀图中上面的一列是放入文件夹中的芯片，下面一列是背包中的芯片，点触文件夹分类后就可以很方便地选择子类的种类。

下屏幕显示区域地图

登录网络进入电脑世界后，下屏幕中的区域地图能显示出现在所在的位置，弄清楚当前所在位置后进行探索就容易多了。



◀传送点等位置在地图上一目了然，查看相邻区域地图也很简单。



新要素2 解放任务中能更换小队成员

与加入的领航员一起解放被占领的区域称为解放任务，本作中能使用“传送芯片”来完成小队成员的更换。



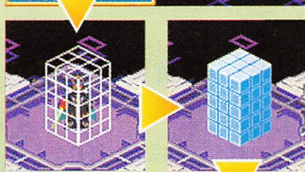


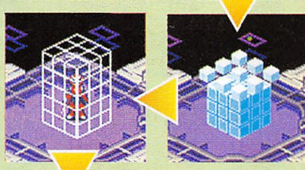
布鲁斯出现！

◀使用传送芯片后，当前的小队队长由卡奈尔变为布鲁斯，即使在进行解放任务的时候也能进行更换。

传送流程：用传送芯片（TP芯片）能送来不在当前小队中的成员，芯片有使用次数的限制，所以要三思后行。









布鲁斯.EXE.传送！

以自己专用的原创队伍来挑战解放任务！



使用传送芯片能以《布鲁斯小队》和《卡奈尔小队》中的成员编组成自己的原创队伍，体验与GBA版不同的乐趣。

◀巧妙使用拥有各种特殊能力的领航员来作战。

两版本成员组成原创队伍！





▲▶用GBA版中无法会面的两个小队的成员组成了原创的队伍。

FAMICOM WARS DS

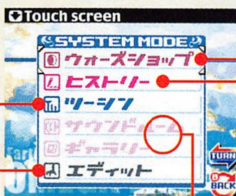


NINTENDO	2005.06.23	4800日元
卡带	SLG	1-8人用

距离游戏发售还有不到一个月，来看看详细的游戏模式介绍吧。

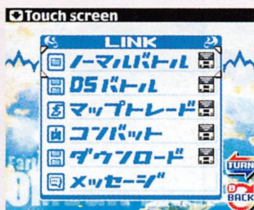
游戏模式详细解说

系统模式



对战和地图交换
通信

拥有游戏软件的人能进行对战和交换地图，参加混战模式的人数最多能达到8人，没有买游戏的人也可以参加哦。



↑通信中准备了如此多的模式。

购入地图和指挥官
商店

战役、挑战、生存和混战模式中获得的点数可以用来购入地图。



←购入自由战斗的地图！

欣赏音乐和图片
音乐室&图片

目前对具体细节还不明确，但是游戏中的音乐和图片都能在这里欣赏。

编辑指挥官和地图
编辑

能改变指挥官的衣着等颜色，或者自己制作地图，本作中甚至能对菜单画面的背景色等处进行更改。





↑改变指挥官衣着等配色，探索原创的配色方式。

←制作新的地图，这些地图可用于对战和交换。

确认各种记录
历史记录

能查看游戏中的各种记录，还能查看满足特定条件后获得的奖牌。



↑击破数等记录也会在此陈列。

战斗模式



有一定的剧情
战役

开始时会有非常详尽的游戏方法说明，随着游戏剧情展开战斗，向侵略的黑洞军发起反击。



←随着战役的胜利渐渐推动剧情发展。



←由于有体贴详细的教学说明，所以先玩这个模式吧。

自由设定的对战
自由战斗

支持一到四人对战的模式，能选择DS地图。



←四种势力可以两两结盟。

挑战各种记录
挑战模式

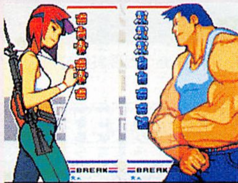
尽量完胜地图上的电脑对手，根据战斗的情况得到评价，目的是追求极限的成绩，条件越苛刻时得分越高。



→选择要挑战的一张，战斗结束后会得到评价。

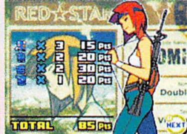
使用点触动作来玩
混战

用十字键移动战斗单位，点触地图上的某处让单位向其开火，对应通信模式中的下载对战。





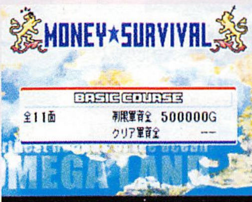
←上屏幕显示对战各方拥有的兵力。



←得到的分数随打倒的对方单位的实力程度而变化。

在限制中取胜
生存

要在限制条件下取胜的模式，能选择时间、回合数、金钱三种限制，随着游戏进行难度逐渐增加。



↑限制金钱的模式，共有11张地图。



↑限制时间的模式，右上角是当前剩余时间。

→限制回合数的模式，限制的回合数逐渐减少。



本作中还新增加了一些指挥官，除了上次介绍的约翰和雷切尔外，还有伊万的姐姐沙夏登场，黑洞军方面也有一些新的指挥官登场！

NARUTO -ナルト- ナルトRPG2 千鳥VS螺旋丸

火影忍者RPG2

千鸟VS螺旋丸

描写鸣人打败我爱罗的《火影忍者RPG》发售一年之后，续作将在NDS上出现，本次介绍游戏中已经判明的七个秘密。



NDS			
	TOMY	2005.07.14	5040日元
	卡带	RPG	人数未定

走进鸣人的世界体验木叶村被攻陷后的故事



←故事剧情从第三代火影牺牲后开始，事件以对话的方式进行。

←与木叶之里的人对话，整理装备，鸣人的世界从此开始运转起来。



→和前作一样存在相性关系，还有很多有趣的分支事件。



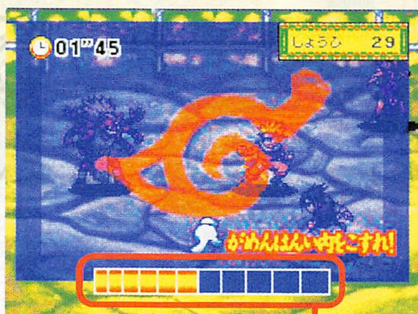
↑这种成员编成是前作没有的，看起来丁次也成为了伙伴。

秘密1 战斗中可以移动的阵列战



↑在回合制的战斗中，点触人物可改变其站位，从而引起攻防和伤害的变化。

秘密2 用触笔技巧性地发动忍术



↑发动忍术必须要用到触摸屏，例如在画面范围内划来划去，画面下方的槽渐渐蓄满，积蓄大量查克拉使忍术威力增加。

积蓄查克拉

秘密3 使用原创组合发动合体忍术

攻击系的“火炎手里剑乱舞”等强力的合体忍术在本作中依然丰富。



↑鸣人和卡卡西的合体忍术，螺旋丸与雷切的组合等拥有强大的破坏力，但是从鸣人结印的手势来看，也有可能是色诱术之类。

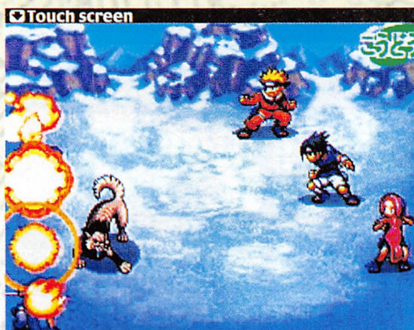
秘密4 与通灵术召唤的动物一起冒险

蛤蟆吉 鸣人召唤出的蛤蟆文太的儿子，带着它一起能利用它的跳跃能力越过高墙。



↑本作中可以带着通灵术召唤出的动物一起冒险，利用它们的能力来越过地图上的各种障碍，除了蛤蟆吉以外当然还有其它动物出现。

秘密5 真人语音使临场感大大增加



↑例如画面中的三人，鸣人的声优竹内顺子、佐助的声优杉山纪彰、春野樱的声优中村千绘，在攻击和发动忍术的瞬间能听到TV动画的声优的语音，使玩家更加投入。

秘密6 三人小队的组合超过千种

本作也是以三人小队为单位作战的，各种组合的数量在一千种以上，由此可以推测登场人物超过20名。

秘密7 同伴人数大幅增加

本作中可以作为同伴而一起战斗的人数大幅度增加，选择人物组成小队的范围更广。

前作中作为同伴的两人





↑使用血继限界的白眼的宁次和体术忍者小李仍然是同伴。

木叶之里



↑名门日向家的女孩子，不喜欢战斗。



↑油女一族的末裔，以意志操纵虫。



↑宁次和小李的同班同学，对忍具使用很在行。



↑与忍犬拍档赤丸一起行动。

沙隐之里



↑自由操纵沙，折磨着木叶之里。



↑擅长使用傀儡人偶的傀儡之术。



↑以巨大的扇子为武器，奥义是镰鼬之舞。

早期购入特典是蛤蟆形DS包



ソニックラッシュ

索尼克 狂奔



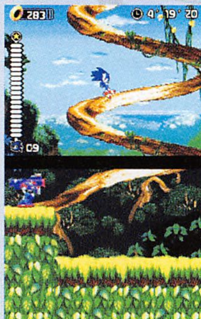
SEGA	2005年冬	价格未定
卡带	ACT	人数未定

STORY

又一次的，索尼克制止了宿敌蛋头博士的阴谋，但是被蛋头博士抢走的宝石却被一个神秘的身影夺走……他到底是谁呢？他为什么要抢夺宝石呢？索尼克展开了新的冒险！

以高速突进为特点的SONIC系列登陆NDS！

众多FANS翘首企盼的SONIC系列最新作品将登陆NDS平台，本作保留了作为系列特点的速度感，玩家要操纵索尼克飞奔在巨大的环形或螺旋形的各种跑道上，风格各异的各种关卡一定会让各位玩家大呼过瘾。游戏的模式依然丰富，此外还有可爱的新角色登场哦！



←游戏角色以多边形来表现，游戏中还有动画作品中的事件发生。

图中左边的就是本作中新登场的角色，她的名字叫布雷兹·凯特，与索尼克一样在探寻蕴涵着不可思议力量的宝石，到底她会拥有什么样的能力呢？

新角色登场！

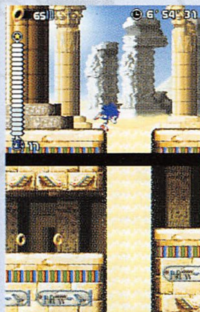


真实的空间表现

本作的基本类型是2D动作游戏，但是各关卡的背景图片让人产生远近分明的感觉，使玩家自然而然的产生3D游戏感，达到2D与3D完美结合的程度。



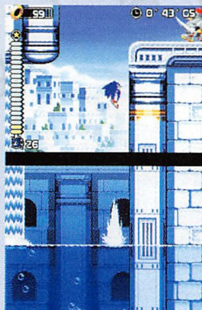
↑让人产生自然远近感的画面，而双屏使游戏中的“高度”感觉的表现非常鲜明。

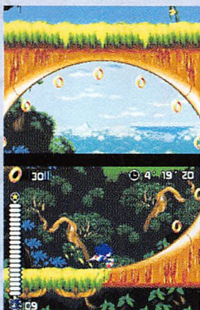


↑分双屏显示的游戏画面并没有格格不入的感觉，而对巨大的洞穴或环形跑道的表现很出色。

活用双屏的大魄力动作性

本作的特点是最大限度地使用了NDS独特的双屏机能，上下两个游戏画面表现的是同一个场景，索尼克活跃于这种狭长的画面中，高跳、急落、巨大回环的多种丰富的场景让玩家享受到大魄力的动作性。





↑活用双屏的高跳和巨大回环的场景可说是专为NDS设计，让游戏的动作性满分。

超執刀カドゥケウス

NDS	ATLUS	2005.06.16	5040日元
	卡带	ACT	1人用

体验版下载试玩

5月29日之前，日本国内的一些商店提供《超执刀Caduceus》体验版的下载试玩，其中包含了两个手术过程。



←下载后不切断电源的话就能反复玩这个体验版，里面包括了处理车祸伤者和对出血患者的急救。

牢记对患处使用的器械

手术中需要用到的10种器械直接点触即可切换，根据在游戏中获得的经验，沉着冷静地选择必要的器械，对玩家的记忆力是一种考验，选择器械所花的时间越长，对患者来说就越危险。



↑左右两列共计10种手术器械，记住它们各自的功能，根据情况灵活选择。

↑对肿瘤使用激光这种可能需要连续使用才能熟练的操作，恐怕要让玩家反复接关。



←上屏幕中的护士小姐有时会给出提示，大多数时候要靠自己的记忆力来判断。

迅速判断优先处置状况

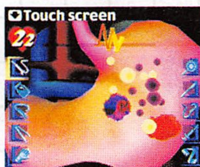
对患处的处理顺序需要迅速做出判断，以不慌不忙的平常心来对待吧。

心率（患者剩余体力）



←心率代表着患者剩余的体力，随着病灶发展和时间推进而逐渐降低，心率减为0时手术失败。

先恢复心率？



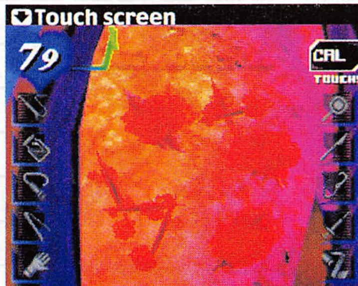
↑需要使用强心剂的状况，如果不切除病灶和注射强心剂的话，患者心率会急速变低。

先处理患处？



↑要用激光攻击蓝色Guilth的状况，需要缝合大量的裂痕，还要用到强心剂。

哪个患处优先？



←有大量的裂痕，需要去除血块，大裂痕优先还是小裂痕优先，需要玩家来判断。

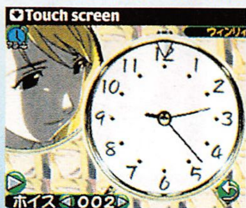
鋼の錬金術師 Dual Sympathy FULLMETAL ALCHEMIST

钢之炼金术师 两人的羁绊

NDS	BANDAI	2005.07.21	5040日元
	卡带	ACT	人数未定

纯声音的闹钟机能！

和动画里的声音相同哦



←在附录中能使用NDS的闹钟机能，发出的声音和动画里的人物一模一样。

使用触笔发动炼金术的四种使用法！

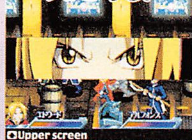
攻击 用大炮把敌人一并打倒

攻击炼金术作为各角色固有的炼金术，消耗炼成素材就能发动，炼金术等级越高时威力越大。



→点触下屏幕左下角的大炮图标就能发动攻击炼金术。

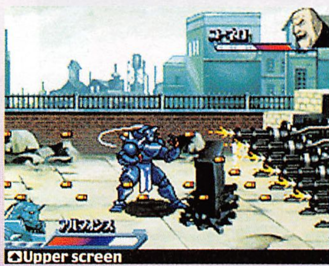
点触时间长度决定等级



←点触大炮图标的时间越长，发动的攻击等级越高，一共分为三级，发动二级以上的攻击就有角色的切入画面。

防御 用墙壁抵挡飞行道具

点触下屏幕右下角的墙壁图标发动防御炼金术，炼成的墙壁能抵御飞行道具的攻击，也可以用来和麻烦的敌人保持距离。



←墙壁甚至能完全抵御火枪的攻击，使人物毫发无伤。

解开机关 越过尖刺地板等陷阱

炼金术的应用，在喷出火焰或有尖刺地板的地方炼成墙壁，在墙壁上移动就能避开陷阱。

使用墙壁回避尖刺！



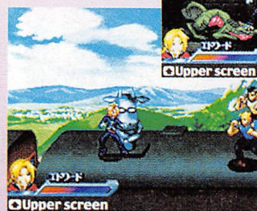
←使用炼金术后墙壁上出现可立足之处。

地图炼成 在特定地点发动“牛”和“照明”等

能在特定场所发动的炼金术，使用地图炼成来推动剧情。

黑暗中隐藏着敌人！

→在黑暗的地方发动“照明”的炼金术,变亮后面前出现了巨大的敌人！



←这难道是传说中的牛神？不知道会有什么效果……

ツバサクロニクル

翼 年代记

创作过《魔卡少女樱》和《X战记》等大人气作品的著名漫画家CLAMP的新作《翼 年代记》前不久被改编成了动画，而现在又以RPG游戏的形式登陆NDS。



NDS	BANDAI	2005.07.21	5040日元
	卡带	RPG	人数未定

在地图上自由移动 发展剧情的故事模式

在故事模式中玩家操作的是主角小狼和公主小樱，按照原作情节展开冒险，为了找回小樱失去的记忆碎片而在各式各样的世界中旅行，在每个世界中达成目标后，又继续前往下一个世界。

人物表情丰富



←生气的小樱和惊慌的小狼，游戏中的人物拥有丰富的表情。



→游戏中还会出现日本国，知世公主和黑钢也会登场，小樱会在什么地方遇到他们呢？

上屏幕显示事件，点触地图自由移动



各位登场角色都在上屏幕出现，寻访各种地方并发生对话，据此推动剧情发展，还能在商店里购买道具。



直接点触地图上的城镇等地就可以移动，遇到事件时会在上屏幕显示，而遇到敌人时就进入战斗。

使用卡片以猜拳的形式与敌人展开战斗

遭遇敌人后以卡片进行战斗，战斗是回合制的，发动技能以后就可以看到该技能的动画场面，收集卡片能让小狼等人逐渐成长。

显示状态和战斗场面，点触选择猜拳卡片



上屏幕显示参加战斗的人物等级、攻击力等状态，还有人物的技能等，卡片选择完成后就开始战斗，并会出现战斗的动画场面。

直接点触来选择下屏幕显示的猜拳卡片，战斗详细规则目前不明，卡片的上半部分是猜拳的手形图标，猜拳是最基础的卡片战斗。

使用技能时展开动画



←战斗中出现小狼使用炎之巧断的动画。



→小狼的脸部特写上方的应该是敌人，和原作一样，所在的世界不同时遇到的敌人也不同。

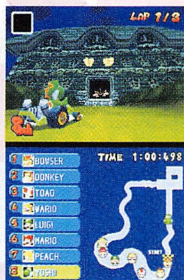
马里奥赛车DS

MARIO KART DS

高人气的《马里奥赛车DS》当然也不会错过在E3出展的机会，系列特有的赛车跳跃、抄近道、使用道具互相妨碍在本作中依然健在，利用了NDS无线通信机能的本作当然也支持多人联机对战。

NDS			
	NINTENDO	日期未定	价格未定
	卡带	RAC	人数未定

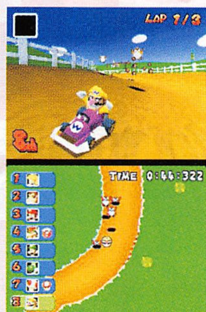




↑→下屏幕显示地图全局俯瞰图，各人物互相超越时左边的排名会上下移动。







↑这种视图模式下能看到各人持有的道具，小心被对手陷害哦！

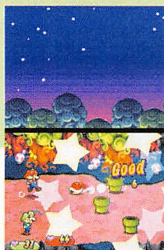


MARIO & LUIGI 2

马里奥与路易RPG 2

NDS			
	NINTENDO	日期未定	价格未定
	卡带	RPG	人数未定

相对《超级马里奥兄弟》系列侧重动作来说，《马里奥与路易RPG》则是侧重解谜，E3出展的该系列续作当然是NDS平台的游戏，这次的游戏还有马里奥和路易宝宝登场哦！



↑游戏的战斗方式仍然继承前作，在适当的时候按下按键就能回避攻击和反击。

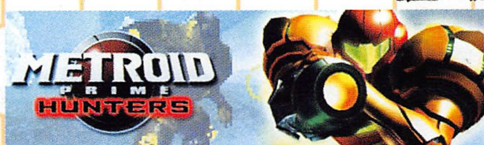


→X和Y键能自定义动作，看右图上下屏幕分别显示的画面，是不是很有趣呢？





银河战士 猎人竞技场



NDS		
NINTENDO	日期未定	价格未定
卡带	FPS	1-4人用

NDS的3D机能有多强？看看《银河战士》的展示吧！早在美版NDS发售之时，《银河战士》的试玩版就作为首发随机附送游戏，而半年多后再次出现在E3上的本作有了不小的改变。

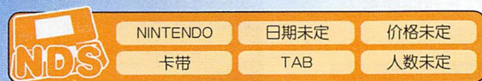




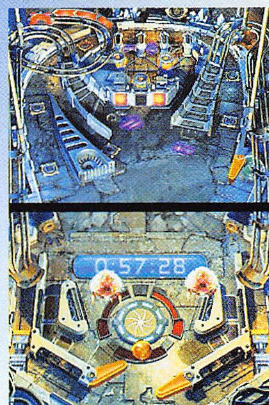
本作在试玩版的基础上经过调整，可以看到下屏幕的界面变化很大，上屏幕的图像也略有调整，整体感觉看起来更舒服了，相信玩起来手感比以前更好（右图为试玩版画面）。

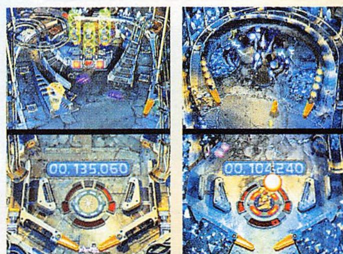
银河战士弹珠台

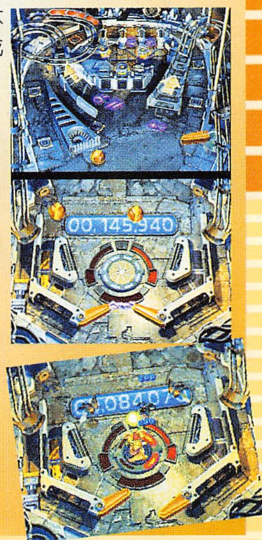




前有《口袋妖怪弹珠台》，后有《马里奥弹珠台》，所以当《银河战士弹珠台》出现在E3上的时候也就不足为奇了，何况萨姆斯本来就能变形成morph球呢。







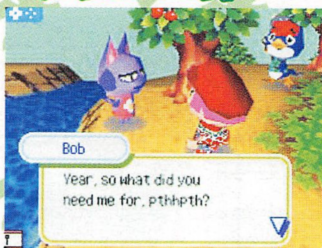
可以看到本作的台面设计也充满了科幻色彩，跟另两款弹珠台游戏轻松活泼的氛围大不相同，除了确保morph球不从两块挡板中间掉落下去以外，玩家还需要消灭台面上出现的敌人。





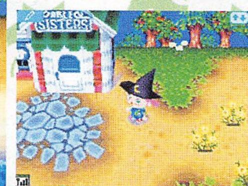
动物之森DS

登陆NDS的《动物之森DS》出现在E3上，相比NGC版的众多变化让人眼前一亮，利用Wi-Fi功能可以让玩家随时随地拜访好友所在的小镇，实现世界各地玩家的互动交流。

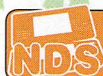






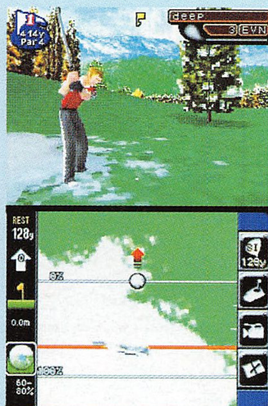


玩家可以在随机产生的小镇中，把自己的房子安置在任意想要的位置，小镇上还新增了理发沙龙，而在小镇之间旅行所使用的交通工具是汽车。多个玩家能同时在一个小镇上出现，他们形象各异，丰富的衣着装饰体现出个性。

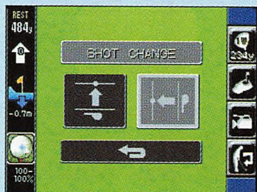


NINTENDO	日期未定	价格未定
卡带	ETC	人数未定

TOUCH GOLF



这是一款任天堂于E3上公布的游戏，顾名思义，游戏的基本玩法就是用触笔来玩高尔夫球，在下屏幕用触笔由下向上划把球击出，要根据风向和地形调整击球力度和角度。



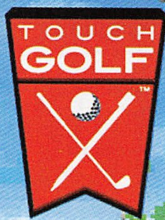


在NDS上出现了这款运动游戏，不难想象本作是可以利用无线联机来进行对战了，用触笔击球的玩法虽然另类了一点，却让人很有代入感。



NINTENDO	日期未定	价格未定
卡带	SPG	人数未定



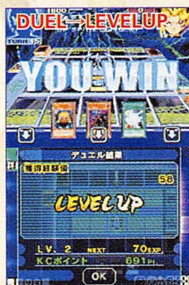




《游戏王》系列新作登陆NDS，本作对应标准OCG规则，使用触屏操作，在游戏中登场的原作人物及怪兽数量达到系列最多，大魄力的3D决斗场景让每一位玩家都切身体验到决斗者的感受。



↑→使用触笔可以方便的选择卡片来进行卡组编成及检索。



←获胜后获得经验提升等级，能接触到更强大的对手。



→在商店利用KC点数购入新卡扩充卡组。



↑在自己的房间中陈列着各种物品，使用触笔来操作吧。

↓点触地图上的地点就能自由移动寻找决斗者，还有特定事件发生。







MONSTER=3D

↑玩家所使用的怪兽卡以3D形式在上屏呈现，决斗时有华丽的演出。



↑三张神卡也出现在游戏中！



↑在双六的商店里点触抽卡机能输入密码取得卡片，也能点触桌子接受基本教学。



购买本作就能得到以下三张附送卡：

サイレント・マジシャン LV4
サイレント・マジシャン LV8
マジシャンズ・サークル

最热门

新作工房 PSP之大业

NEW SOFT FLASH!!

作为PSP先发游戏博得玩家好评的《合金装备ACID》的续作登场了！本作与前作一样采用卡片战斗的方式，但卡片的数量将会大幅度增加，同时操作性也会更加简练。由于采用了新的图形引擎，画面也将更为美观，而且使用卡片的演出画面也会强化。前作大部分故事发生在夜间，画面有些阴暗，而本作将有大量蓝天白云下，令人心旷神怡的场景。此外，本作还增加了应用无线局域网的对战模式，令游戏更加乐趣无穷。



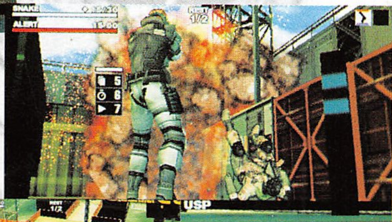


↑由于画面经过了渲染，直接打击与CQC等动作会表现得火爆异常。

战斗演出比前作更加华丽！

由于采用了新的图形引擎，《ACID2》的画面质量比前作有了大幅度提高，使用卡片时的画面效果相当华丽。特别是由于采用了卡通渲染，令动作场面有着美国漫画式的视觉冲击感。爆炸的爽快感与打倒敌兵的临场感比起前作提高了数倍！





↑从斜下视角可以清楚地把握敌兵与障碍物的相对位置，更容易进行战略策划。

更方便的视角！

前作的视角只有斜上与正上两种。本作则将视点大幅度改良，增加了斜下视角。在这种视角下，玩家将更容易把握敌兵或障碍物的位置。当然，这些视点都是可以随意切换的。



METAL GEAR AC!D²



KONAMI	发售日未定	价格未定
UMD	卡片战术谍报	人数未定

合金装备ACID 2

另一个《合金装备》再次登场！

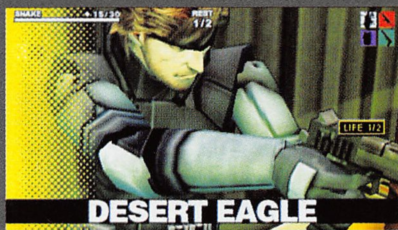


选择武器时的画面也会强化

前作中选择武器时只会表示武器名称，而本作则对此做出了大幅度强化。更换武器时将会看到SNAKE装备相应武器的动画表示。对于热衷于武器的玩家来说,这可是个好消息。

沙漠之鹰

以色列生产的12.7mm大口径军用手枪，由于破坏力惊人而得到“掌中巨炮”的别名。





R-5

南非于80年代设计的突击步枪。口径5.56mm，装弹35或50发。

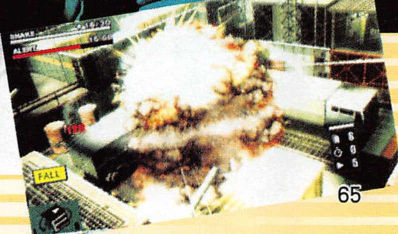
辉理子依然健在！

前作的女主角辉理子·弗雷德曼是否还会登场呢？虽然在目前公开的画面中无法确认辉理子的存在，但仔细看看，就会发现SNAKE生命槽的下面有TELIKO(辉理子)的名字！看来辉理子在本作中也将会和SNAKE并肩作战，是不是可以像前作那样操作她呢？





我只能说这么多……



天诛 忍大全

TENCHU SHINOBI TAIZEN



FromSoftware	2005.07.28	5040日元
UMD	ACT	1-2人用





力丸

东忍流现任头目。以完美地完成任务为信条，对忍者刀与体术很有自信，是个忍者中的忍者。他对主君松之信拥有绝对的忠诚心，认为一旦任务失败，自己就只能以死谢罪。

忍杀动作游戏《天诛》系列集大成之作，人称《忍大全》！

生于影，死于影。以战国时代虚构的“乡田藩”为舞台，模拟黑暗中忍者生涯的《天诛》系列登陆PSP!本作并非移植，而是PS2《天诛3》之后的正统续作。游戏集合了《天诛》系列之大成，玩家耳熟能详的人物都会登场。除了惯例的剧本模式外，《天诛・忍百选》中受到好评的任务编辑模式也有收录。还有对应无线局域网的通信模式，无论对战还是合作都乐趣无穷。





彩女

东忍流忍者，拥有非凡的忍术才能，14岁就取得了东忍流皆传。她平时使用一把小太刀，利用娇小的身躯宛如蝶舞蜂刺般灵活作战。



原本和平的乡田藩，如今……



即使在群雄割据的战国时代，乡田藩也是一片世外桃源。而在和平的背后，存在着紫云斋率领的忍者集团“东忍流”。由于有这些忠于主君的忍者，乡田藩才能成为乱世中的一片净土。虽然之前也发生过“冥王”诱拐藩主松之信的独生女菊姬的事件，以及妖术师“天来”作乱的事件，但在力丸与彩女等忍者的活跃下，他们的阴谋最终也化为了泡影。但是，新的魔手又伸向了刚刚获得和平的乡田藩……

集系列精华之所在的人物与剧本

除了力丸与彩女外，凛、铁舟、鬼阴等忍者也都会在游戏中登场。每个人物都有各自不同的剧情与多姿多彩的任务。在剧本模式中，玩家还将遇到各种各样的人物，与他们展开对话，并推进剧情。



藤冈铁舟

为了帮无助的人们洗清仇恨，白天是普通医师的铁舟到了晚上便会化身为惩恶的杀手。无论对工作或是自己的事情，都会固执地做下去。

↓→首先要选择基本地形；之后再增加建筑物、树木等地图元件；最后还要设置敌人与事件。



在“虎之卷”中创作自己的原创任务

除了力丸与彩女外，凛、铁舟、鬼阴等忍者也都会在游戏中登场。每个人物都有各自不同的剧情与多姿多彩的任务。在剧本模式中，玩家还将遇到各种各样的人物，与他们展开对话，并推进剧情。



凛

从小就被作为忍者培养的少女，性格开朗明快。虽然身材小巧玲珑，但却使用一把长剑。养育她的忍者集团“叶隐之里”不知被什么人袭击而覆灭，侥幸逃出的凛在磐津的红屋当上了一名刺客。



机动战士高达·基连之野望
吉翁的系谱



BANDAI	2005.08.11	5040日元
UMD	SLG	1人用

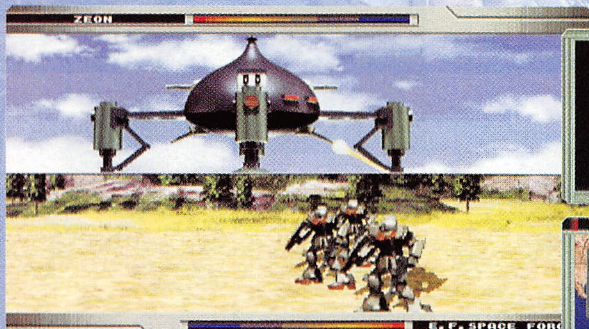
《机动战士高达·基连之野望~吉翁的系谱》(以下简称《系谱》)是2000年在PS主机上发售的战略游戏,以其丰富的内容,高度的战略性赢得了无数高达FANS的死忠。如今,《系谱》将完全移植到PSP上,无论是对攻略倒背如流的老玩家还是从未接触过"野望"系列的新兵,都将在掌上宽屏中体验完美的一年战争!

游戏中,玩家将扮演吉翁公国总帅基连或地球联邦军司令官雷比尔将军,为了争夺地球圈的霸权而战。玩家将通过外交、技术开发、兵器生产或是战略战术等行动,率领自军走向胜利。除了再现原作动画外,随着玩家的选择还会展开大量原创剧情。比起PS上的原作,PSP版《系谱》还改良了思考速度,令游戏更加爽快。





←游戏的舞台分为地面和宇宙两部分,最终目标就是统一整个地球圈!







↑→可以开发的兵器多达数百种,依照性能合理运用是导向胜利的关键。



吉翁已无可用之兵!!

跨度长达8年的两段式剧本

《系谱》的剧本分为两部分。以一年战争为蓝本的第一部"基连之野望"完成后将会进入描写一年战争后世界的第二部"吉翁的系谱",而这一部才是本游戏的精华所在。无论是开发种种强力的新兵器、多个势力间的合纵连横还是错综复杂的人物关系、层出不穷的特殊剧情,都将会比第一部更有魅力。随着第一部结局情况不同,第二部也有多个版本的开局。其描述内容一直延续到动画《Z高达》结束,作品内时间跨度长达8年。

以掌握地球圈霸权为目标，体验掌上世界的一年战争！

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜



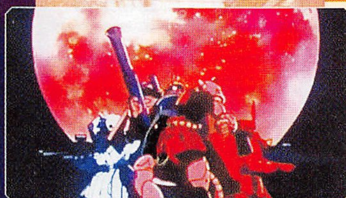


↑→蓝色命运系列等游戏版登场的机体，以及加布罗攻略计划系列等只存在于资料中的机体也都会登场！

超越载体界限的收录作品

《系谱》中登场的作品可不只是那几部动画片！游戏收录了包括背景资料集、小说、游戏在内的各种相关作品。各部外传作品中的主角、只存在于设定资料中的幻之兵器，这一切都将带给你一个最完美的一年战争+α！





↑"赤色彗星"夏亚·阿兹纳布尔、"白狼"松永真、"深红闪电"乔尼·莱丁，吉翁军的顶尖王牌汇聚一堂！

还有《攻略指令书》中的剧本！

除了《系谱》PS版原作中的内容外，PSP版还收录了资料片《攻略指令书》的内容，增加了大量假想剧本供选择。也就是说，PSP版《系谱》在一张UMD内收录了相当于原作全部3张CD的内容！









假如加尔玛没有在一年战争中死去的话，将在第二部中以成年扮相登场，并率领"新生吉翁军"自立门户。这种"假想剧情"正是《系谱》的乐趣之所在。

GAME品质



PSP的新PUZ游戏《爆脑》给大家带来了新鲜的玩法以及拆除炸弹的刺激感，是一款不错的游戏。根据电影改编的《马达加斯加》是近期GBA游戏中一款不错的ACT游戏。《SD高达G世纪DS》的素质果然不俗，各方面比起前作有很大的改变，新人物、新系统给大家带来一种新感觉。

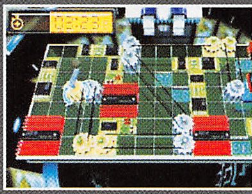
责编/翔武

爆脑

SMART BOMB

EIDOS	2005.05.10
PUZ	256K
1-4人用	

★★★★★★★★★★★ 17



方舟



随心所欲派

对游戏爱憎分明

本作是PSP上一款拆弹游戏，本作采用益智解谜的方式来进行游戏，与现实拆弹关联不大。本作的音乐也很有气氛，再加上PSP的优秀的画面，让你时时刻刻都有紧张感。游戏中的谜题很有创意，而且要熟练地利用游戏中的各种机关解决各种谜题。游戏中的模式也很丰富，并且很有挑战性。另外本作支持最多1-4人联机对战，增加了游戏的乐趣。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

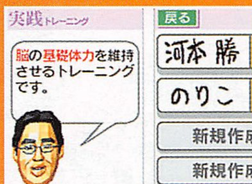
又是一款PUZ游戏，从《LUNIMES》到《水银》,PUZ的玩法越来越别出心裁了。游戏以拆炸弹为题材，玩起来很刺激而且很紧张。游戏中部分谜题的玩法和《水银》相似，需要控制平衡。灵活运用各种机关在限定时间内成功拆除炸弹的成就感非同一般。游戏创意十足，关卡设计的也都很巧妙，即使长时间玩也不会厌烦，是一款十分耐玩的游戏。

锻炼大脑的DS训练

脳を鍛える大人のDSトレーニング

任天堂	2005.05.19
ETC	对应触笔
1-16人用	

★★★★★★★★★★★ 15



雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

与其说本作是一款游戏，不如说它是一个益智软件，因为游戏的内容主要是在博士的指导下完成一系列的益智活动。这些活动包括识别颜色、速算等等，对玩家的快速反应等能力有一定的锻炼作用。游戏的主要进行方式是依靠触笔来写写画画，对于国内的玩家来说比较简单。已经尝试过多种创新的老任这次打出了纯益智牌，相信能够让一些低龄玩家和他们的父母动心。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

本作可以说是一个益智软件的集合，开发者是根据人脑在做各种思考时的运动来设计这款软件的，在玩的同时使大脑充分运动，达到锻炼大脑的目的。软件中包括简单的速算、配重量、判断题等，虽说有些题目很简单，但是想不断挑战自己的极限还是有些难度的。这款软件适合所有年龄段，而且支持最多16人联机，和朋友一起挑战一定会很有意思的。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

炸弹人

ボンバーマン

HUDSON	2005.05.19
ACT	对应触笔
1-8人用	

★★★★★★★★★★ 13



翔武



极限挑战派

喜欢挑战游戏的极限

结合了双屏、触摸、麦克风功能的全新炸弹人在NDS上登场，独有的道具储存系统为游戏增加了不少新意，支持一卡八人联机更突出众人同乐的系列一贯优点。然而本作的系统要素并不多，缺乏大受好评的坐骑系统。故事模式难度偏低，每一大关的特点不够突出，虽然拥有10大关100小关的庞大架构，但让人感觉重复累赘，不够诚意，耐玩度也不高。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

炸弹人在NDS上的最新作，本作利用了NDS的各种机能，不过有些新系统实在是实用性不高，比如新增的声控系统，只能给玩家带来新鲜感。本作既没有人物的技能也没有坐骑的设定，玩起来并不是很有意思。不过，对战模式的制作比较用心，设计了很多不同规则的舞台，八人混战更能体现前所未有的刺激感，推荐身边可以联机的朋友购入。

马达加斯加

MADAGASCAR

ACTIVISION	2005.05.23
ACT	64M
1人用	

★★★★★★★★★★ 11



雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

本作是一款根据同名影片改编而成的动作游戏，玩家可以控制几种不同的动物来进行游戏。每种动物都有自己独特的技能和招式，灵活运用这些技能是玩家快速通关的保障。游戏的人物设定符合美式卡通游戏一贯的风格，虽然画面有些粗糙，但是还不至于让人完全倒胃口。游戏的关卡设定比较简单，玩家只要下功夫稍做研究应该可以通关。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

在游戏中玩家要操作各种动物来通过关卡，每种动物都有不同的能力，要靠他们的能力通过各种障碍，在过关的同时也不要忘记收集金币。游戏的操作手感一般，动物们的动作看起来比较生硬。卡通风格的画面看起来也不是很好。关卡也比较简单，很容易上手，即使不擅长动作游戏也可以轻松过关。游戏中还有一定的搞笑成份，闲暇之余可以玩一下。

SD高达G世纪DS

SDガンダム GジェネレーションDS

BANDAI	2005.05.26
SRPG	对应触笔
1人用	

★★★★★★★★★★ 17



方舟



随心所欲派

对游戏爱憎分明

如果只看静止图片，很多人都会认为本作的画面质量和前作《G世纪A》差不多。但玩起来才发现，画面的动感比GBA高了一个档次。游戏的单线剧情25关，还有大量隐藏关与附加关，两条路线总计关数超过60。作为一款掌机游戏，流程能达到这个长度很令人满意。剧情方面也经过了精雕细琢，人物、势力关系安排得很合理，而不像前作那样牵强附会。

翔武



极限挑战派

喜欢挑战游戏的极限

《SD高达G世纪DS》果然没让我们白等，本作的游戏画面和音乐比起前作都有很大的提高，不能关战斗动画算是一个缺陷。新加入的ID技能使每个角色更有特色。本作的剧情方面不但有忠实原作的，还有原创的剧情，有些甚至还带着恶搞成分。本作在可开发的新机体也增加到了230台，虽然机体量还是偏少，但总的来说，这是一款值得一玩的游戏。

尹鹏	希望iDS不要太贵才好，比水货高200元左右还能接受。
读者资料	18岁，男，650224，云南昆明第十一中学高二理1班，兴趣：游戏





《无名传说：刀锋兄弟会》是迄今为止唯一一款登陆PSP平台的美式A·RPG。华丽的画面以及丰富的内容，会使你沉醉在这款游戏中。

本期注目游戏

5月18日～6月2日

PSP	无名传说:刀锋兄弟会
—	—
—	—
—	—
—	—



文/NW旅团ransoma
责编/翔武

无名传说 刀锋兄弟会

本作作为北美地区PSP的首发软件之一，在销量上取得了不俗的成绩，SOE目前也表示正在进行2代作品的开发。到底这是款什么样的游戏呢？想要了解，就请跟随笔者进入这剑与魔法的世界吧。



SOE	A·RPG	112K
2005.03.24	39.99美元	1～4人用

背景介绍

《无名传说：刀锋兄弟会》的背景设定在名为UNATACA的虚构世界中。一股邪恶的黑势力逐渐侵蚀了大陆的每一个角落，直至剩下了最后一个城市AVEN。由于新任女皇KAYLEE刚刚登基，玩家所扮演的角色被选中作为女皇的守护者。为了保卫女皇，保卫AVEN不被侵袭，击退邪恶势力，玩家将成为救世主在UNATACA世界中进行冒险。

背景介绍

操作	按键
角色移动	摇杆
技能菜单	方向键
攻击	×
技能释放	△\○
捡东西\对话	□
消耗药品回复HP	L
消耗药品回复MP	L+R
切换近身\远程武器	R+X
防御	R+○
中心视角为角色面对的方向	R+△
切换地图显示方式	R+□
状态栏呼出	SELECT
主菜单呼出	START

视角调整（拉远景和近景，左右旋转）
R+方向键（上下控制拉远近景，左右控制旋转）

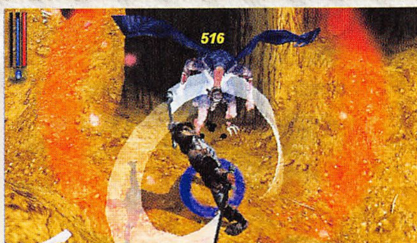
键位组合的时候，要按住R键。在技能菜单里，对中意的技能按下△\○表示设定了技能快捷键。

呼出主菜单后，可以选择RETURN TO GAME（回到游戏）、RECALL TO XXX（回到XXX地方，若是在冒险的迷宫里，是回城，反之则是回到迷宫里）、SAVE GAME（不用多说了吧）、OPTIONS（游戏的若干选项）、MAP(大地图）和EXIT（退出）。进入MAP后，可以按□键来开启相应的提示。

在OPTIONS里面还有GAME OPTION、CONTROLS、SOUND OPTIONS三项。GAME OPTIONS里面可以选择自动平分金钱（多人游戏用）、显示伤害值、确定区域请求（即需要按住□才可进入相应区域）、接受物品交易（多人游戏用）以及鼠标速度调节。CONTROLS会提示玩家各个键位的操作。SOUND OPTIONS里面可以调节角色声音、脚步声、接触面、3D环境音、天气、和音乐的音量大小。

系统介绍

注意看该图的左上角，红色的长条表示角色的HP，蓝色的表示MP，最左边的表示经验值，有经验的时候显示为黄色。经验不会在状态栏中以具体的数值来表示，除了杀敌，每次完成任务也可以获得经验值。





如上图所示，状态栏左边由人物姓名、等级、负重值、金钱和人物形象组成。人物形象的观看，可以通过方向键左右控制人物不同角度的转动来实现；负重值则分为当前负重（左边的）和最大负载值（右边的）。当前者接近临界数值时，玩家拾捡过重的物品，游戏就会提示："IT' S TOO HEAVY"。金钱笔者就不在这里多说了，不过游戏中金钱不能随意乱扔（这个是不占负重值的）。

状态栏的右边由六部分组成，从左到右依次为武器/防具/道具/人物属性/任务/技能窗口。其中，武器防具道具窗口里，已经装备的物品会用深蓝色作为背景色，并且被排列在最前面，用以与其它物品加以区别。等级不够的物品会用黄色作为底色。而并非该职业所能使用的物品，则会用红色作为底色，还会用红字表示。一般装备用白字表示，可以镶嵌一块宝石进行能力附加和提升；桔黄色字的装备绝大多数是依靠完成任务得到，极少概率会在杀死的敌人身上取得。游戏中取得的剧情道具是不占负重和显示0出售资金的，这些东西都会被收归于道具窗口中。



人物属性除了前面介绍的六种能力值外，如图所示，窗口里还显示了职业的相关介绍、角色的近战/远程武器伤害的最小和最大值、防御力以及全防数值（即指防火，防冰，防电，防毒，防魔法五种）。

技能窗口会显示人物全部技能的树形结构图。每种角色技能最高等级为20级，每升一级技能需要1个技能点数。如何创造出令自己满意的角色，技能的选择是非常重要的。不过玩家们在加点的时候需要特别注意，由于没有设置对于技能升级的"最终确认"选项，每加一点都会被认为是技能的最终升级而不可撤销，因此大家在选择技能时最好三思而行，避免浪费。

能力介绍

STRENGTH：影响角色的近战武器造成的伤害和负重值。

INTELLIGENCE：影响角色POWER值（魔法值）上限。

DEXTERITY：影响角色远程武器和特殊技能造成的伤害。

STAMINA：影响角色HEALTH值（血量）的上限。

此外还有两种能力值，HEALTH和POWER，分别对应角色的HP和MP。按照游戏里面的提示，其中，KNIGHT应该注重加STRENGTH和DEXTERITY；BERSERKER应该注重加STRENGTH和STAMINA；DRUID应该注重加INTELLIGENCE和DEXTERITY；ALCHEMIST应该注重加INTELLIGENCE和STAMINA。

职业介绍

游戏中，玩家所扮演的就是，一共有4种职业可以选择，分别是：ALCHEMIST（女）、DRUID（男）、KNIGHT（男）和BERSERKER（女）。前面两个是典型的魔法型角色，后面两个属于肉搏型。人物的性别是和职业搭配固定的，无法自行变更。

选择完职业以后，玩家要对角色进行形象设



定，从肤色（三种）、发型（四种）和发色（三种）上来改变角色造型。

造型设定完毕后需要为人物分配10点初始能力值。一共有四种能力可供加成。

各职业初始能力值及技能介绍：

KNIGHT

初始能力

STRENGTH：15

INTELLIGENCE：6

DEXTERITY：8

STAMINA：18

■ 技能介绍

BLOCK:减少格挡时所受到的伤害，一定几率令攻击者昏迷。

MELEE ATTACK:提高近身攻击的伤害值。

POWER SWING:挥动武器一周进行攻击，对敌人造成一定伤害。

ARCHERY:提高弓箭造成的伤害。

ENDURANCE:提高负重值的上限。

FLURRY:一连串快速攻击，每一下攻击都按照一定的百分比来计算。

MULTI SHOT:一次射出多支箭，每箭分摊一定的伤害值（按百分比计算）。

AURA OF VALOR:提高自己和一定范围内同伴的经验值。

BASH:用盾牌重击，一定几率击飞敌人。

RECOVER ARROWS:一定几率回复箭的数量。

DUAL WIELD:二刀流，双手均可装备武器，攻击力按照一定的百分比来计算。

COUTER ATTACK:产生护盾，减少受到的伤害，反弹一定的伤害值给敌人。

CLEAVE:利用双手武器攻击一周，一定几率击飞和打昏敌人。



CRITICAL SHOT:提高弓箭的会心一击率。

AURA OF WOUNDS:对一定范围内的敌人造成伤害并打昏，自己和同伴回复相应的HP。

PARAGON OF MIGHT:一定时间内大大提高近身攻击伤害、盾的格挡几率以及即死效果，但会降低角色速度。

ALCHEMIST

初始能力

STRENGTH：9

INTELLIGENCE：18

DEXTERITY：10

STAMINA：10

■ 技能介绍

BLOCK:减少格挡时所受到的伤害，一定几率将攻击者击飞。

MELEE ATTACK:提高近身攻击的伤害值。

POISON SHOT:制造毒雾对敌人造成一定时间内的持续性伤害。

MAGIC CIRCLE:提高全防。

ENDURANCE:提高负重值的上限。

ACID SPRAY:喷洒出毒液，一定几率令敌人昏迷。

MAKE POTION:消耗金钱以一定几率造出回复HP或MP的药瓶。

FIRE BOMB:放置炸弹，在一定时间后爆炸，伤害特定区域内的敌人，可放置多数。

BUILD GOLEM:制造一个傀儡人共同战斗。

TRANSMUTE:以一定的兑换率，将特定区域内的物品转换成金钱。



QUAGMIRE:释放一道火墙，一定时间内降低敌人速度。

GUARDED WATCH:在一定时间一定范围内制造一个协助战斗的守护者，也会对同伴造成伤害。

STONE GAZE:石化敌人，一定几率即死。

DETONATE GOLEM:引爆傀儡人对敌造成伤害，并将敌人击飞。

CHAIN LIGHTNING:连锁闪电对敌人造成伤害。

MIND WRACK:把一定数量的敌人在一定时间内变为同伴。

DRUID

初始能力

STRENGTH：11

INTELLIGENCE：18

DEXTERITY：7

STAMINA：11

■技能介绍

BLOCK:减少格挡时所受到的伤害，一定几率将攻击者击飞。

MELEE ATTACK:提高近身攻击的伤害值。

STING:释放一道魔法云，在一定范围和时间内对敌人造成持续性伤害。

NATURE'S MEDICINE:提高自己和同伴HP的回复速度。

ENDURANCE：提高负重值的上限。

THORNY DECOY:释放出一个诱饵将敌人吸引带离自己。

MEND WOUNDS:对一定范围内的所有玩家回复HP。

STONE STORM:石风暴攻击敌人，爆炸产生的碎片在一定范围内造成伤害。

CLINGING VINES:令敌人在一定时间内无法行动,其周围的敌人也无法行动。

BREATH OF THE NORTH:冻结敌人，附带一定几率的即死效果。

TRANQUIL THOUGHTS:提升自己和一定范围内同伴的MP回复速度。

CLOAK THORNS:为自己制造一个防护罩，反弹敌人一定的伤害值。

THUNDER STRIKE:一定范围内释放雷暴，一定几率击昏敌人。

QUAKE:制造地震，降低敌人速度并击飞敌人。

TEMPEST:释放一个暴风雨共同作战。

CLEANSE THE LAND:在一定范围内释放魔法，对敌人造成一定时间的持续性伤害，附带一定几率的即死效果。

BERSERKER

初始能力

STRENGTH:	18
INTELLIGENCE:	6
DEXTERITY:	8
STAMINA:	15

■技能介绍

BLOCK:减少格挡时所受到的伤害，一定几率将攻击者击飞。

MELEE ATTACK:提高近身攻击的伤害值。

REND:对目标敌人造成伤害的同时，对其他敌人造成连锁伤害。

SPRINT:一定时间内提高自己和一定范围内同伴的移动速度。

ENDURANCE:提高负重值的上限。

RAVAGE:一连串快速攻击，每一下攻击都按照一定的百分比来计算，同FLURRY。

THROWN WEAPONS:提高投掷武器的攻击力。

SAVAGE STRIKE:一定时间内，提高自己和一定范围内同伴的会心一击率。

FERAL RUSH:在一定时间内对敌人进行冲刺攻击，并造成一定的伤害，同时震开敌人。

PIERCING HOWL:发出尖叫对一定范围内的敌人造成伤害,可对一定范围内的同伴造成伤害。

RECOVER THROWN WEAPONS:有一定几率回复投掷武器的数量。

DUAL WIELD:二刀流，双手均可装备武器，攻击力按照一定的百分比来计算。

SCENT OF THE PACK:提高自己和在一定范围内的同伴的必杀率。

BLOOD CURDLE:有机会打昏一定范围内的敌人一段时间，一定范围内的同伴也获得该效果。

DEATH BREATH:释放出一定范围的魔法云,对敌人在一定时间内造成持续性伤害,敌人会逃跑。

INFECT WITH MADNESS:一定时间内将目标敌人变为自己的同伴,完全回复其HP,并提高其攻击力。



游戏中一些需要注意的问题

1、单人游戏时，玩家进入状态栏的时候游戏会暂停，而多人游戏时则仍处于即时状态。此时其他玩家屏幕上会在该人的外部状态栏上闪动羊皮卷的图案。

2、多人游戏时，若一人存档，其他玩家的游戏会拖慢。

3、平时无论单人还是多人模式，游戏中偶尔会出现一卡一卡的现象，尤其是在拉远景的情况下。此外,开启武器/道具/防具窗口的过程中,对于物品图案的光盘读取速度略显迟缓。不仅如此,进出迷宫那超长的读盘时间也很令人郁闷。

秘技心得

道具复制大法:由于游戏在进行中无论单人模式还是多人模式，都是可以随时进行存档的，多人游戏的数据保存也依靠每个人自己机器上的存档操作。若是玩家A将一极品装备交与B，而后B存档A不存，两人都退出游戏，再进入时，A和B身上就都会有那件极品装备了。

郝斌	我发现我是一个游戏迷，这是我看了贵刊之后才发现的。
读者资料	22岁，男，066100，河北秦皇岛市北戴河海北路中段集发观光园花卉基地

恶女列传！



——掌机史上最不能碰到的美眉



责编／雪人
文／转生之炎

早在FC、甚至SFC时代，女性角色在游戏中还如同大熊猫在动物园般珍贵。然而时至今日，女性游戏角色已经撑起了游戏市场的半边天。在这些女性游戏角色中，当然不乏可爱、任性者，她们如徐徐春风，让我们这些在打打杀杀的游戏世界中迷茫的玩家将目光投向她们。但是，用辩证唯物主义的世界观来看，有黑才有白，游戏中恶人的出现是为了衬托世界的美好。在这些游戏女性角色中自然也会有一些"超级恶女"登场，让我们轻则头痛不已，重则谈虎色变。她们有的貌若天仙心如蛇蝎，此为"真·恶女"；也有的只是任性胡为，让人唯恐躲之不及，此为"准恶女"；剩下那部分，便是天真纯洁又麻烦无穷的"隐藏恶女"了。笔者今作一"恶女列传"，将这些"恶女"的"恶劣行径"一一记录在案，仅供众玩家对比参考。SO，现在就让我们一起翻开这本"恶女大百科"的第一页吧！

真·恶女　恶女恶，非常恶

特点概述：总的说来，似乎"真·恶女"型恶女有两个共通点：一是貌似天仙、心如蛇蝎；二是恶得彻底，让人恨得咬牙切齿。先说第一点，其实理解起来倒也不难，这类角色通常都非常善于利用自己的最大本钱——迷人外表——来达到目的；至于第二点，主要体现在其恶行上。"真·恶女"可以分为三类，一类是受人利用，懵懂之中犯下滔天罪行，悔之晚矣索性将错就错；第二类是有过一段刻骨铭心的悲剧过去，其恶行不过是一个悲剧所造就的另一出悲剧，其典型人物有如《逆转裁判3》中美柳千奈美；第三类则是深陷欲望的泥潭，不可自拔，最终越走越远，典型人物有如《火炎纹章·烈火之剑》中的索尼娅一角。前两者尤为可怜，而后者则是自己将自己送入悲剧。与其说是"可恶"不如说是"可悲"。

欲望的祭品：索尼娅

●登场作品：《火炎纹章·烈火之剑》

●罪恶指数：★★★★

●悲剧指数：★★★★

●罪状：为满足一己私欲，利用身份之便导致许多无辜者的牺牲。

●受害者：整个大陆上数不胜数的人们。

作恶情节：在《火炎纹章·烈火之剑》中，为了控制最有势力的义贼组织"黑之牙"，性感迷人的索尼娅以媚惑的手段迷惑其首领并成功地控制了他。随后，在将"黑之牙"的大权掌握在自己手中后，她又把"黑之牙"改组为暗杀组织，最终，并不满足于控制"黑之牙"的索尼娅将贪婪的目光投向了大陆，而"黑之牙"则沦为其统治世界的武器。在"黑之牙"的力量协助下，索尼娅不断挑唆各国之间的矛盾，从中获益，最终引发了大陆中长久不断的战争，以及无数死伤悲剧。



总结：索尼娅拥有绝色美貌，并且可以使用强大的魔法，如果她不贪心，也许会是大陆中最幸福的女人。然而，欲望终究是个无底洞，吞噬别人的同时也会消灭自己。当贪婪充

欧阳冠男	我想对掌机说："也许全世界我也可以放弃，至少还有你值得我去珍惜。"
读者资料	14岁，男，421007，湖南衡阳第八中学52班，兴趣：游戏通吃

斥头脑时，美色、巧言……这一切都成为其达到目的的工具。表面上，索尼娅迷惑了黑之牙的首领，将曾经的义贼组织变成了一件彻头彻尾为钱而工作的暗杀武器，暗中协助奈哥尔达成染指龙之力的目的。而实际上，索尼娅也只是奈哥尔制造的供他差遣的“莫鲁夫”（类似于人造人的一种没有自主思想的产物）而已，对奈哥尔而言，她只如同棋子一般。最后，由于失去了利用的价值，被主人奈哥尔所杀，从这个角度来看，她也是一位悲剧性的角色。

家族的悲剧：纪美子与美柳千奈美

●登场作品：《逆转裁判》系列
●罪恶指数：★★★★★
●悲剧指数：★★★★★
●罪状：为夺取“本家”宝座，多次制造杀人案件谋害“本家”继承人。
●受害者：绫里真宵、尾井田美散（已故）、美柳勇希（已故）、神乃木庄龙（昏迷5年）、绫里舞子（已故）……

作恶情节：虽然整个《逆转裁判》系列出现了各式各样的“坏人”，但以女性为主导的“仓院里·绫里”一家的悲剧却是其中获得戏分最多的一出，尤其集中在纪美子和美柳千奈美这一对母女身上。当掌门之位被妹妹舞子用强大的灵力夺走之后，仇恨的种子便开始在长女纪美子的心中发芽，她一次次地计划陷害甚至杀死舞子的女儿真宵，又一次次失败；另一方面，从小没有得到过母爱也没有得到过父爱的美柳千奈美也“紧跟母亲的步伐”，犯下了比母亲更多的罪恶：陷害深爱自己的男人被判死刑、杀死自己的姐姐、“毒杀”追查自己的律师、杀害可能泄露秘密的恋人、企图毒杀主角成步堂……甚至在被执行了死刑以后，还阴魂不散地与纪美子合谋，企图利用“灵媒”来杀死“本家”继承人真宵，从残杀亲人这个意义上来说，她大概是整个掌机史上最可怕的女人。





总结：在贯穿《逆转裁判》的整个故事中，美柳千奈美扮演了一出“复仇女神”的角色。我们可以感叹她的身世，同情她的过去，但不可以原谅她的所为，因为她的这种恶行超出了我们可以理解的“恶毒”的范畴。她很迷人，以至于当她作为证人站在法庭上时，无论是法官还是检察官都会为她的美貌动容，甚至说出“如果是这位证人的话，我觉得她无论说什么都可以采信”这样的话。千奈美很善于运用自己的美貌，甚至可以让追求者不惜为其代受牢狱之灾，甚至为她自寻死路……而当这一切谎言被一一揭穿后，这个女人转身的那一眼，那种仇恨的目光可以让所有在场之人心胆俱寒。在她的眼里，没有善恶，没有温情，有的仅仅只有利用。当对方不再有利用价值时，等在对方的只有两条路，要么滚蛋，要么死。千奈美的可怕，源于对美丽和智慧最邪恶的用法。





反观纪美子，同样是《逆转裁判》中著名的“恶女”，纪美子的“道行”则显得要比千奈美低得多：陷害“本家”继承人不成，自己反而进了牢狱，想做的“坏事”一件也没有成功；即使是在牢狱里计划了要杀害真宵的阴谋，也因为神乃木庄龙的插手而败露。比起千奈美让人刻骨铭心的罪恶，她的所为不过是一只跳梁小丑。“本家”的愿望，对于她来说不过是一场乌托邦式的美梦。笔者眼里，仓院里这对母女，既是掌机史上最可怕的“恶女”，同时也是最富于悲剧色彩的“恶女”。

血腥的狮子：莉安娜



●登场作品：《格斗之王EX2》
●罪恶指数：★★★
●杀伤力：★★★★
●罪状：杀死自己的亲生父母(无意识状态下)
●受害者：父母

作恶情节：继承了大蛇之血的莉安娜在自己很小的时候，因为大蛇之血的觉醒，在无意识的状态下杀死了自己的亲生父母。因此，她对鲜血产生了本能的厌恶，此后的军队生活培养出莉安娜凶猛的性格。在游戏中，莉安娜招式速度极快，出手狠辣，让人心惊。

总结：美貌与冷酷并存的美女军人，从不说话、不

赵阳	你（GBASP）是心中的日月，我不会让你被老妈没收的。
读者资料	14岁，男，518049，广东深圳福田彩田村学校八6班，兴趣：音乐、体育、漫画、游戏

笑、没有军衔、可以熟练使用暗杀术……这位MM首次出场时，可谓酷到极点。可能是受到幼年经历的影响，莉安娜对鲜血有着本能般的排斥心理。哈迪伦在看到幼年的莉安娜时，想起了已经死去的自己的女儿，因此收养她，并且教会了她哈迪伦流暗杀术，此后让她与拉尔夫、克拉克搭档共同执行任务。同时，莉安娜也是一位悲剧性角色，杀死父母被封印的记忆由于大蛇的复活而解开，从此她一直在现实与回忆中徘徊。除了莉安娜外，在格斗之王中MM的数量也绝对不少，无论是性感的不知火舞，还是强大的神乐，都是MM军团中的一大亮点所在。不过不知道，如果现实中MM的兴趣逐步转变成了喜欢格斗时，男生又做何感想。

准·恶女　野蛮不是我的错

特点概述：相信很多朋友都看过前几年流行的韩国电影《我的野蛮女友》，似乎"蛮横刁钻"型恶女就是从那时候开始找到市场并迅速走红的。这类恶女大多心眼不坏，而是古灵精怪或蛮不讲理（题外话：悄悄的说，其实细品起来，即使现实中，很多MM也有不讲理的时候啊，哎，谁朝我拍板砖？）。再举个直观一点的例子来说吧，《射雕英雄传》各位恐怕没有几个没看过的，其中的黄蓉就属于这一类型，"准·恶女"特点在她身上表现得淋漓尽致，或蛮不讲理，或古灵精怪，本质却又十分善良。也正是因为这样让人琢磨不透的性格，才给观众留下了深刻的印象，同时没有因为她的不讲道理和刁钻任性而留下负面印象。毕竟人无完人，野蛮女孩们是通过这些所谓的"短处"来表现自身的优点，游戏中亦是如此，不过野蛮女孩们的杀伤力也不可小瞧，在这些强悍的力量面前，一个不小心，可就"尸骨无存"了。"准·恶女"的美眉们犹如带刺的玫瑰，让许多人又爱又怕吧。

坟墓中的天使：劳拉

●登场作品：《古墓丽影》GBA版
●罪恶指数：★★★
●杀伤力指数：★★★
●罪状：盗墓、不做淑女（这也算？！）、手持9mm手枪当玩具。
●受害者：无数古墓、以及古墓中本来可以"入土为安"的死者们。

作恶情节：有了"考古世家"的背景支撑，劳拉就肆无忌惮地开始骚扰古墓，经常盗取其他国家的珍贵文物品不说，虽然拥有天使面孔、魔鬼身材，令无数MM羡慕，无数GG咋舌，但是



性能却是标准的野蛮女友类型。随身携带9mm手枪，就连父亲留下的遗产也被他改成了实验室。

总结：先不说盗墓这种行为是否合法，就说劳拉的性格和她这一身行头，就不知道现实中有几位男生真的能受得了！无可否认，劳拉在游戏世界中是非常成功的，不过即使众多玩家给她戴上了女英雄的桂冠，也无法改变她盗墓的本质。经常与邪恶势力进行斗争，遗憾的是劳拉却未占上风，甚至被不良势力利用。每次探险后，她不但不吸取教训，反而越来越变本加厉。非但如此，此女还将父亲留给他的遗产也改成了盗墓工作室的大本营。简单概括起来，其性格归纳如下：野蛮、泼辣、行事大胆、出入携带武器（9mm手枪在武器中虽然威力不大，但对咱这布衣而言却也足够致命的了，汗！），无怪乎每次探险她都是单身一人，这么"危险"的人物有哪个正常的男生肯待在她身边才是怪事。



严栋浩	要炫就买PSP，想玩就选NDS，便携仍是GBA。
读者资料	26岁，男，312500，浙江新昌城关镇金马公寓一幢441室，兴趣：体育、音乐

战场上的玫瑰：甄姬与孙尚香

●登场作品：《三国无双A》
●罪恶指数：★★
●杀伤力指数：★★★
●罪状：杀人如麻。
●受害者：战场上一干杂兵。





作恶情节：甄姬本是袁绍之子袁熙之妻，曹军大破冀州之后，曹丕见其美貌，纳入府中。这是史书中的记载。曹丕成了魏文帝，甄姬也做了皇后，完全可以躲在深宫大院里安享富贵。可游戏里非要生拉硬拽把此女弄上前线来了个巾帼不让须眉，她这一跑，却害苦了前线的众多敌兵。同样的还有孙权的妹妹孙尚香。按照周瑜的“美人计”，她送给了刘备当老婆，这一送不打紧，历史上，多了个“赔了夫人又折兵”的典故；游戏里，又多了一员杀敌如割草的猛将。

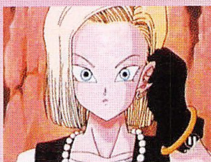
总结：到了《三国无双A》的游戏里，弱女甄姬绝对是一员勇将。黄巾之乱助联合军大获全胜、虎牢关消灭逆贼董卓、关渡之战杀敌数百名、赤壁之战助曹军大破吴蜀联军、合肥之战灭吴、五丈原之战灭蜀。在《三国无双》里，此女可谓百战百胜之战神也。由此突然想到，《鬼眼狂刀》中因鬼眼之狂达成千人斩而令人闻风丧胆，而甄姬在三国无双中的战绩恐怕也不逊于鬼眼之狂，只是不知道曹丕知道枕边人是令人闻风丧胆的千人斩时，是喜还是忧呢？当然，暴力MM在三国无双中就如同在水池边抓蝌蚪，那可是一抓一大把的。孙尚香、大乔、小乔……真是数不胜数，这些人物不是千人斩，就是百人斩。看来，在《三国无双》中，真是“妇女能顶半边天，不爱红妆爱武装”。



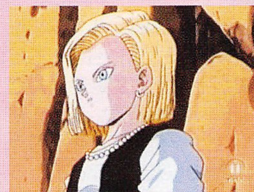


强大的人造人：18号

●登场作品：《龙珠Z·舞空斗剧》
●罪恶指数：★★★
●杀伤力指数：★★★★★
●罪状：过于强大（超级赛亚人1状态下的贝吉塔根本不是对手）。
●受害者：嗯……基本上只有撒旦一人吧，严格说还有贝吉塔。



作恶情节：其实也用不着笔者在这里多说什么，看过《龙珠》动漫的玩家想必都很清楚。除了过于强大的力量严重打击了高傲的王子——贝吉塔的自尊心之外，18号还有勒索撒旦先生巨额现金的“犯罪情节”。当然，在未来时空中她还有毁灭世界的罪行。



总结：18号在特兰克斯的未来篇中是不折不扣的恶魔型人物，不过那是外传，咱今天讨论的是正传中的18号。鸟山明大人的《七龙珠》恐怕没有几个人没看过，18号应该算是后期较有性格的人物之一。虽然以反面角色登场，但当沙鲁之战结束后，小林向神龙许愿将她体内的炸弹拆除后，这位MM深受感动，与小林结成伴侣。虽然人家是人造人（类似于机器人之类），但毕竟是以人体为原型改造而成，是可以结婚的。非但如此，她还给小林生了一个漂亮的金发女儿。之所以将她列入“野蛮刁钻”型恶女行列，是因为天下一武道会中此女曾勒索撒旦先生巨额现金，在比武大会中弄虚作假，假装败给了撒旦，扰乱了大会的正常秩序。不过，考虑到她做这些只是为了贴补家用，因此不算大恶。将她列入此类恶女中也算是顺理成章了吧。另外，刚出场时，还打败了变身为超级赛亚人的贝吉塔，可见她实力之强大。不过，令人不解的是为何在外传的特兰克斯篇中会变成杀人恶魔……

李斌	游戏只是娱乐，拼搏成就人生。
读者资料	21岁，男，545006，广西柳州广西学院138#信箱，兴趣：音乐、阅读

隐藏恶女　天真的罪恶&甜蜜的烦恼

特点概述：严格说来，这类女孩非但算不上“恶女”，甚至可以说男人眼里的“瑰宝”，但她们的天真可爱却往往随着麻烦一起降临。“惹祸型”的女孩们，其实很可爱。她们或大智若愚，或大愚若智，让人琢磨不透。与“真·恶女”型相比，她们是天使；与“准·恶女”相比，她们也少了许多邪气。这类女孩也可以分为两大类型，一类极具智慧，一类极度白痴。聪明自有聪明的好处，傻也有傻的可爱。似乎不少男人都喜欢“傻”女孩，她们天真的外表常常让人忘记立刻会随之引发（或降临）的危险。如果非要让我在这里解释可爱白痴的杀伤力，大家不妨回忆《天下无贼》中傻根的杀伤力和刘德华饰演的“神扒”是如何挂掉的——没错，这就是呆子的威力。不过傻根毕竟是男人，威胁范围有限。让我们来看看这些纯洁得像一张白纸的女孩们如何在游戏中翻云覆雨。

危险的智慧：拉克丝·克莱因

●登场作品：《机动战士高达SEED：朋友、你与战场》

●罪恶指数：★★

●杀伤力指数：★★★

●罪状：太过聪明招致来许多危险。

●受害者：阿斯兰。

作恶情节：先是利用自己老爸的关系送给与PLANT为敌的基拉最新武器“自由高达”，随后与前未婚夫阿斯兰解除了婚约，并最终导致阿斯兰脱离Z.A.F.T军。

总结：有人说拉克丝极有心计，支持这种说法的人主要是因为被联邦军舰大天使号俘虏的拉克丝与在PLANT和阿斯兰见面时的她简直判若两人，前者天真无邪，后者城府极深。不过，笔者并不同意这种说法，首先，阿斯兰在见到拉克丝之前，因为与基拉的绝对以及尼高尔的死，本身已经对战争怀有迟疑态度。此外，当他听到拉克丝说出基拉没死的消息后，反而显得比较轻松，就说明拉克丝的话只是促使阿斯兰立场转变的催化剂，而非根本原因。另外，拉克丝将自由高达给了基拉并不是单纯的从自身利益出发，而是为了早日结束战争，最终这种观点获得了包括老虎在内的部分主和派的支持。“我们真正的敌人应该是谁？”、“先做决定，再做行动。”从拉克丝的这些话中确实可以证明她很有心计，如果说有心计是一种“恶”的话，那么拉克丝则恶得非常可爱。



无敌的白痴：碧奇公主

●登场作品：马里奥系列作品

●罪恶指数：★

●杀伤力指数：★★★★★

●罪状：过于白痴(说好听点或许可以叫做天真）。

●受害者：永远都是马里奥，偶尔还有瓦里奥。

作恶情节：二十年如一日，坚持不懈地被人绑走，除了让我们可爱的水管工人四处奔走寻找外，还吸引了众多玩家的目光。她不累咱们都累了。



总结：马里奥同志真的很冤，比窦娥还冤。人家本来只想踏踏实实的做好本职工作--修理水管。可是我们不争气的碧奇公主被人绑架了却总要马里奥同志营救，这么一来二去，我们马里奥同志可不就出名了，甚至还有人说马里奥想出风头，可是又有几人知道，这罪魁祸首却是看似天真，实则白痴的碧奇公主呢？一次两次营救倒也算了，可这一救，就是20多年，从FC救到了SFC，再从GB救到GBA上。这几十年如一日的营救一方面让我们对马里奥的忠厚老实推崇备至，另一方面，我们也对碧奇公主的IQ、EQ指数产生了怀疑。据

张文祺	为什么我的眼里长含泪水？因为我对掌机爱的深沉！（自从俺的GBA被没收后，俺可是天天以泪洗面呀！）
读者资料	19岁，男，315016，浙江宁波汪弄社区37号403室，兴趣：看PG、玩掌机

最新消息报道，由于经常营救公主而无法开展本职工作，马里奥同志的日常生活已经入不敷出，这还不是拜碧奇公主所赐嘛！

忠诚的罪过：布露妮娅

●登场作品：《火炎纹章·封印之剑》
●罪恶指数：★
●杀伤力指数：★★★
●罪状：暗恋君主、过于忠诚。
●受害者：好像还没有谁真正受到很大伤害，奇迹！

作恶情节：自从皇帝性情大变开始发动战争之后，尽管布露妮娅对于皇帝的做法持保留态度，但凭借着对国家的忠诚和对君主的爱恋，依然尽心尽力完成自己的任务。

总结：指挥能力与魔法技巧都非常优秀的女将军，位列泊尔尼王国三龙将之一，同时也是三龙将中唯一的女性，受到泊尔尼士兵与民众的一致爱戴。布露妮娅对君主的爱与对国家的忠诚是她战斗的理由，尽管这种不顾一切的爱使自身难逃灭亡的命运，但依然没有任何悔恨。是《封印之剑》中塑造较成功的人物之一。在君主战死后，面对实力远远高过己方的利西亚军，布露妮娅选择了继续战斗，并让手下的士兵自行决定留下还是离开。令她意想不到的是，没有一名士兵选择离开，最后她只好命令受伤和有家人的士兵离开战争，最后虽然结局依然是战败，但是布露妮娅也赢得了利西亚联合军的尊敬。

恶搞的材料：椎名由夜

●登场作品：《鬼眼狂刀》
●罪恶指数：★★
●杀伤力指数：★★★★
●受害者：京四郎以及后来被京四郎作掉的无数受害者。
●罪状：色诱卖药郎中京四郎先生，实际上是利用他来换取赏金。



作恶情节：天真的椎名由夜完全实践了“偷鸡不成蚀把米”的古老俗语，想“色诱” 京四郎领取赏金，还没出师就被对方彻底揭穿，好在因祸得福，反而收获了一个好保镖。不过，此后的旅程中，椎名由夜可真没少给京四郎找麻烦。



总结：椎名由夜的职业是赏金猎人，而《鬼眼狂刀》的故事也是从她去抓吃霸王餐的卖药郎中京四郎开始。要说这名角色，也是够倒霉的，她在刚刚抓住色迷迷的京四郎打算去换取赏金时，没想到剑妖杀到，若不是沉睡在京四郎身体内的鬼眼之狂觉醒打败了剑妖的话，恐怕此女早已一命呜呼。随后为了赏金，她开始了与鬼眼之狂一起旅行。椎名由夜在旅途中渐渐认识、理解鬼眼之狂，两人开始相知。在游戏中，鬼眼之狂没有什么感情流露，声音总也是深沉的、淡淡的，但是作为玩家，会感到埋藏在鬼眼狂心底的温柔。大家应该记住由夜被掳走作为人质时因受伤而没法去救援的鬼眼之狂所表现出的痛苦，或许正是这个女性改变了传说中的千人斩。同时，由夜依然摆脱不了悲剧性的女主角命运，她深爱着"仁慈善良"的京四郎的同时也爱着"凶残好强"的鬼眼之狂，结果，她自己反而产生了迷茫。究竟她是喜欢京四郎这个人，还是喜欢他所有的性格呢？或许她根本就不知道……

恶女出招　七种武器

武器之一——性感：“恶女”之为“恶“，必定有其“独门武器”，而性感则绝对可排其首。记得女性角色（主要角色）最早登陆游戏还是在1996年Eidos公司发行的《古墓丽影》。女神劳拉的登场奠定了女性角色最大的魅力：性感。野蛮的女人因性感而妖娆，犹如带刺的玫瑰让人欲摘不能，也让人不得不承认性感是女性角色最具杀伤性的武器之一。

武器之二——美貌：貌如天仙女人如果却生得一副蛇蝎心肠，其间的巨大反差令人咋舌，而游

戏制作者精妙地运用了这种反差，当我们看着一个优雅的女人以极其优雅的方式犯罪，并以优雅的姿态面对着世人的诘问，我们只得感叹造物者的偏执。



武器之三——可爱：记得有一段教育男生怎样拍女生马屁的话：如果面对的女生还漂亮就夸人家漂亮，否则就说人家有气质，实在两者都不具备就说人家可爱吧。尽管可爱被排在漂亮和气质之后，但是这段话也说明了女性的可爱，也是有相当杀伤力的。在游戏中也一样，不管这个女孩曾给你带来了多少麻烦，那无邪的一笑总是让你全满的怒槽在瞬间归零。

武器之四——另类：血红色的双眼，古力特般的长发，黝黑的皮肤以及惹火的身材——如果我们的父辈看到这个形象绝对会斥之为妖怪，但是这个妖怪就在《格斗之王》系列作品中牢牢地占据了FANS心中的地位。这就是莉安娜。记得有一句话这么说的：如果你不够美丽，那么就另类吧！当你喜欢上一个衣着另类、行为怪异的女孩子，请你不必过于惊奇，你只不过是“恶女”们又一武器前中了招而已，没有什么可以犹豫的，开始这段感情吧。



武器之五——成熟：2005年娱乐圈最流行的一个话题就是“姐弟恋”——成熟、大方的女人与性感、迷人的女人一样，周围永远不缺乏追随者。如果前面几种武器是快速致命的杀人（指男人）利器，那么女性的成熟绝对是男人的慢性毒药，让你不知不觉倒在她们的面前。

武器之六——痴情：痴情不是一种罪，但某种程度上绝对是一种错误。这个很好理解，其实在感情问题上，男性有时会比女性更无主见。面对一个痴情不改的女人，试问天下有几个男人能拒绝？不过女性的痴情武器，是一项不伤人便伤己的凶器。游戏中诸多悲剧便由此而来。

武器之七——眼泪：如果说前面六种武器都是进攻型的，那么眼泪则是女人的防守型必杀技。虽然碧奇公主的眼泪不值钱，但是每当她一双水汪汪的大眼睛瞪着我们可爱的水管工人，我们就知道，又一段麻烦要来了。

从“恶女”性格看角色刻画

扬扬洒洒写了那么多后，发现做总结时，自己也被这些各具特色的女性游戏角色所吸引。戏剧的看点就是矛盾与冲突，而矛盾、冲突则是通过角色的选择来表现，游戏中亦是如此。与现实不同的是，戏剧或游戏中的角色相对更“单纯”一些。以“索尼娅”这个角色为例，她就恶的彻底，坏的突出，玩过原作的人，恐怕没几个玩家会对她有好感，这是因为我们在游戏中，所看到的她都是只做坏事不做好事。但是在现实中，这样的角色几乎是不存在的。曾经听到过这样一句话：“一个

李伟杰	虽然没有最好的PSP，更没有最好的电玩头脑，但我有一颗最爱电玩的心。
读者资料	19岁，男，351251，福建仙游县9168信箱571分箱，兴趣：电玩

人做一件好事不难，难得的是这个人一辈子只做好事，不做坏事”。笔者以为，这句话反过来讲依然成立，一个人一辈子如果只做坏事，不做好事，恐怕也是相当困难的吧（笑）。

我们都知道，京剧中一般是用"脸谱"来体现角色的善恶，看到演员化装后的脸，就可以从脸谱上分辨出这个角色是英雄还是坏人，聪明还是愚蠢，受人爱戴还是使人厌恶。这种表现方式虽然过于夸张，但却简单明了。这点来分析，与游戏角色倒有一些相通之处。现实中，人是复杂的动物，在不同情况下做出的不同选择也不能简简单单的用好坏来判断（即使是在游戏中，现在角色的刻画也已经不仅仅单纯的表现善恶了，比较著名的例子如《合金装备3》）。而GBA游戏由于受到成本、容量的限制，其中的角色大多比较夸张，善良的总是善良，天真的总是天真，而邪恶的总是邪恶，一成不变或过于极端。首先需要承认的是这种刻画方式虽然将角色的性格特点简单明了地呈现在了我们面前，但却略显单薄。



限于GBA机能，对角色的刻画仍有不足之处，而随着PSP和NDS的到来，高素质的画面会更加推动游戏的表现力进步。过去的戏剧和早期的游戏在刻画人物时都很类似，如果刻画一个倒霉蛋，那么就一定要让他非常倒霉，甚至喝凉水都会塞牙缝，这样才会突出这个角色的倒霉，可是如此表现，难免会给玩家不真实的感觉。而且随着近年来游戏玩家群体的扩展，成年人已经成为了游戏玩家中一个不容忽视的群体。也因此，更多的游戏中，对人物的刻画已经跳出了极端的怪圈。

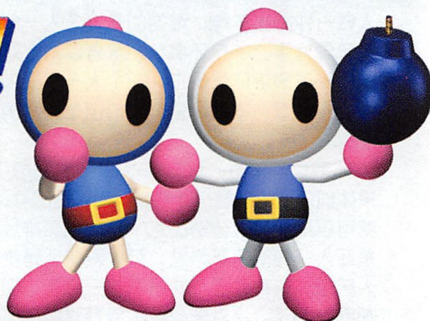
游戏中的恶人大多是因为种种外部原因使自己的观念产生了扭曲而变坏。值得注意的是，GBA平台晚期的游戏中，已经注意到了这点，在角色的表现上，虽然还没有跳出恶者恒恶、善者恒善的范畴，但在对恶人的刻画上却有了新的突破。以GBA版火炎纹章最新作品--圣魔光石为例，游戏中，背叛艾弗拉姆的奥鲁森就刻画的较为成功。他的背叛，只是因为希望再次见到死去的妻子，并和她一同生活下去，当玩家操作的主角军队打败他后，才发现原来他的妻子只是一具空壳。此次，对于他以前的背叛，对于他的出卖艾弗拉姆就可以忽略不计，尽管奥鲁森是圣魔中的一大反派，但却并不让人厌恶，相反，对他还多了几分怜悯之情。笔者以为，这种刻画手法与一味的将奥鲁森刻画成十恶不赦的恶魔相比，要来得更为真实一些，也更为成功一些。不知不觉已经从游戏中的恶女这个话题谈到了游戏角色的刻画，赶紧就此打住......

虽然人人都向往美好的事物，不过，值得一提的是，无论是BOSS级的恶女还是可爱美眉，都已经成为今天游戏世界中不可或缺的角色。真“恶”也好，假“恶”也罢，她们以自己特有的执着、智慧、热情吸引着我们，即使是反派角色，也能让我们感觉到人物的喜、怒、哀、乐。——游戏的技术拉近了人物，尤其是当她们都有血有肉、活灵活现得展现在我们面前时，一瞬间模糊了现实和虚拟的距离。在讲述过这些"恶女"角色之后，我们也期待着更多的性格饱满的女性角色出现，游戏会因她们而精彩！



聂俊波	春有PG秋有GB，夏有NDS冬有SP，若无闲事挂心头，便是人间好时节。
读者资料	17岁，男，448264，湖北荆门沙洋县高阳镇财政所，兴趣：看PG、玩PS





HUDSON的经典游戏炸弹人登陆NDS，双屏、触摸、麦克风为炸弹人添加了前所未有的新元素。游戏支持一卡八人联机，联机模式相当丰富。快拿起你的NDS，与朋友们一起享受炸弹风暴的震撼吧！

NDS			
	HUDSON	ACT	对应触笔
	2005.05.19	5040日元	1-8人用

基本操作

按键	功能
A键	菜单的决定/炸弹的放置/炸弹的投掷
B键	菜单的取消/定时炸弹的起爆战斗准备时取消能力的增加
X键	踢炸弹时，炸弹在中途停止前进。
Y键	推炸弹、盾牌的使用
L键	与X键作用相同
R键	道具列表返回初始位置/对战模式中显示玩家姓名
START键	游戏暂停
SELECT键	对战模式中，己方人物红色箭头标注
触摸屏	道具的使用/对战模式中投掷炸弹
麦克风	对战模式中控制炸弹的放置、起爆，盾牌的使用

道具系统说明



本作中可以获得的道具十分丰富，而道具也可以分为三大种类。当获得道具后，会先储存在道具列表中，点击触摸屏相应道具可以使道具生效。

1、道具列表：在关卡中获得的道具都会在这里储存，每一种道具最多可储存99个。若在关卡中不慎死亡，储存栏里的道具可以保留，这样可以立刻把能力重新提升。

2、最新获得道具：这一栏显示的是最新获得的道具，方便玩家浏览和使用。

3、限时道具：这种道具的效果只维持一分钟，一分钟后效果消失。

4、能力道具：这种道具可提升炸弹人基本的三种能力：炸弹数量、炸弹火力和移动速度。能力可以在关卡之间继承，若失去1up则能力回复到初始值。炸弹的种类也归入此类。

5、辅助道具：这种道具可以使炸弹人在挑战中处于有利位置。效果可维持一个小关，不能保留至下一小关。

■ 普通模式与故事模式共通道具

图示	名称	效果	备注
	炸弹提升	可同时放置炸弹数量增加一个	关卡继承
	速度提升	移动速度提升一级	关卡继承
	火力提升	炸弹火力提升一格	关卡继承
	满火力	炸弹火力变为最大	关卡继承
	遥控炸弹	可控制炸弹的引爆(B键)	一小关有效
	贯通炸弹	炸弹可穿过障碍	一小关有效
	强力炸弹	放置的第一枚炸弹火力最大	一小关有效
	地雷炸弹	炸弹有物体接触后才会引爆	一小关有效
	骷髅炸弹	引爆范围是炸弹周围四角形范围	一小关有效
	脚踢炸弹	可把前方炸弹往尽头踢(A键)	一小关有效
	拳击炸弹	可把前方炸弹推两格(X键)	一小关有效
	直线炸弹	把炸弹最大数量放置于前方一列	一小关有效
	超级手套	把炸弹人所在位置的炸弹往前扔两格	一小关有效
	防御盾牌	可以正面防御前方的炸弹爆风	一小关有效

张煜	我遇见了神龙，神龙让我说三个愿望，我说：我要一台NDS，我还要一台PSP，我要今后109年的《掌机迷》。
读者资料	18岁，男，324004，浙江衢州市巨化滨一村20-305，兴趣：唱歌、玩游戏

■ 普通模式特有道具

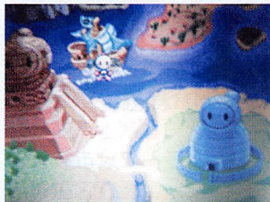
图示	名称	效果	备注
	眼镜	可以看到障碍里隐藏的道具	一小关有效
	穿墙	可以穿越障碍	时间制限
	穿越炸弹	可以穿越炸弹	时间制限
	无敌	对炸弹火焰和敌人均无敌	时间制限
	火焰无敌	对炸弹火焰无敌	时间制限
	红心	可以防止眩晕	一小关有效
	时钟	可使一小关中制限时间延长1分钟	——
	一条生命	增加一条生命	立刻生效

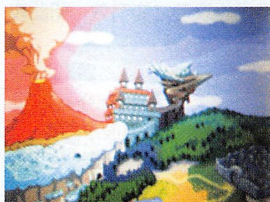
■ 普通模式特有道具

图示	名称	效果
	炸弹减少	可同时放置炸弹数量减少一个
	速度下降	移动速度下降一级
	火力下降	炸弹火力减少一格
	骷髅	速度最低状态，不断自动放置炸弹，不能放置炸弹，不断自动出现眩晕状态（随机附加一种，爆风不能消除道具，与其他对手接触可传染）
	水滴炸弹	炸弹变为水滴状
	随机道具	随机获得道具

普通模式详解

和平的炸弹人世界，突然受到邪恶势力的干扰。魔神利用它强大的法力，造成地震和火山爆发，维系世界稳定的水晶也被打碎，碎片散落在了世界各地。为了收集水晶碎片，击败魔神，恢复世界本来面貌，炸弹人踏上征途。

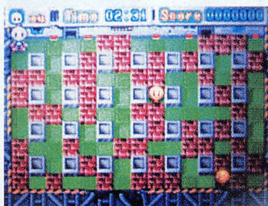




普通模式中一共有10大关，每一大关分为10小关，一共100小关。每一关的出口均隐藏在障碍中，只有把关卡内的敌人全部消灭，出口才会开放。如果在规定时间内不能把敌人肃清，或者出口受炸弹攻击，出口处都会出现一种十分厉害的怪物，因此要控制好时间，保护好出口。每一个大关中，顺利通过5小关后会有一个奖励性质的BONUS关，而顺利通过10小关后，就要挑战镇守大关的BOSS。BONUS关与BOSS关后都有一个自动的记录点，保存后该记录不会被覆盖。而在小关之间可以中断记录．重新读取后中断记录立刻消失。想删除固定记录，只要把它拖动到黑色的回收箱即可。

第一大关　基地

绿色的地板、银白色铁壁和砖墙构成基地关。这一关属于基础关卡，关卡的设计比较简单，障碍不多，墙壁分布也比较稀疏，活动范围很大。敌人都比较容易对付。尽量积累实力以面对后面越来越复杂的关卡。



新怪物简介：

气球怪：最基本的敌人，移动速度缓慢，移动路线十分固定。

布丁怪：移动速度稍快，移动路线也比较固定。

飞碟怪：要攻击两次才能消灭，在受到一次攻击后移动速度会加快。

百变怪：虽然行动缓慢，但可以穿越障碍。

洋葱怪：移动速度较快，且移动路线不固定。

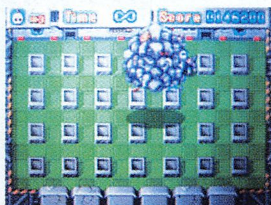
挖泥怪：它会把前方的炸弹

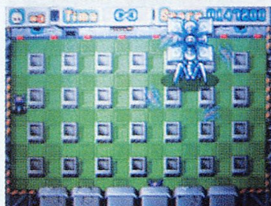
缪琦琦	人生自古谁无死，保住小命玩掌机。
读者资料	20岁，男，200129，上海浦东大道2643号庆宁消防中队，兴趣：掌机游戏



往身后移动两格，要攻击两次才能消灭。

BOSS分为两种形态，第一形态全身浮空，包裹铁皮，攻击方式为发出两只铁皮怪，此时主要针对铁皮怪进行攻击即可。把它发出的铁皮怪全部消灭后，它会露出内核，并降落到地面。一边移动，一边发出四枚铁皮弹，可四方向十字形发射，也可集中于前方四列发射。注意选择好移动的位置。当攻击它三次后，会全身变红，移动速度加快。只要再给它一击即可将它消灭。





第三大关　遗迹

深浅相间的地板、古老的狮子头雕像和黄土墙构成遗迹关。本关开始，关卡中可以获得的道具开始增多，因此不要放过每一个可摧毁的障碍。在本大关开始会出现密布障碍的关卡，而且限制时间很短，此



时利用时钟＋贯通炸弹的道具组合可以取得奇效。另外各种各具特点的敌人开始出现，游戏的乐趣也逐渐显现出来。

新怪物简介：



石巨人：它会把前方的炸弹往前移动两格。



红球怪：移动速度快，移动路线比较固定。



火焰魔：会一边移动一边发出小火焰，小火焰一旦碰到炸弹会立刻引爆。

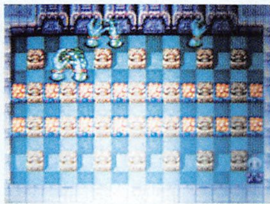


怨灵：浮空，可穿越障碍。受一次攻击后会落地，要在它重新浮空前再攻击才能消灭。



章鱼怪：行动不固定，可穿越障碍。

打BOSS前一开始在下屏出现许多手型怪物，全部消灭后通往上屏的通道开放，待炸弹人进入上屏区域后通道关闭，同时BOSS出现。BOSS会不断放出手型怪物，手型怪物会发出光球，可吸收炸弹，因此不要过于靠近放置炸弹。BOSS拥有三只眼睛，其中只有攻击红色的眼睛才能给BOSS造成伤害。而红色眼睛





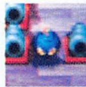
的位置会不断变换，因此推荐使用遥控炸弹，在眼睛出现的位置布置，守株待兔即可。

第三大关　海盗船

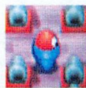
紫色地板、炮台组成的墙壁和木桶障碍构成海盗船关。本关的墙壁开始增多，活动范围比较狭窄。最令人头痛的敌人是炸弹怪和陀螺怪，前者不但可以破坏道具，一旦停留在出口附近，还会不断炸出出口的怪物；后者活动十分灵活，想捕捉它的行动很不容易，品字形放置炸弹包围它是不错的战术选择。



新增怪物简介：



炸弹怪：会变为一颗普通炸弹并自爆，自爆后恢复移动状态。在它变为炸弹状态时无敌。



陀螺怪：移动迅速很不固定，能穿越障碍，需要攻击三次才能将其消灭。



死亡武士：浮空，受一次攻击后会落地，要在它重新浮空前再攻击才能有效，如此攻击两次即可消灭。



虎头怪：游戏中移动最快的怪物，而且路线很不固定。

BOSS是一只被蒸熟了的大螃蟹，有两种形态。第一形态的攻击方法比较多样，会喷出泡沫向炸弹人攻击，泡沫会使炸弹人眩晕。当炸弹人与它处于同一垂直线，它会快速突

张辰子	今天是值得纪念的日子，因为在我生活的小城市里，我终于看到PG的身影（该城市有好多书店，就一家有卖），今后生活不会孤单。
读者资料	18岁，女，福建福清龙田镇大厝前21号，兴趣：看动画、游戏

进。在它的身旁放置炸弹，会被它的巨钳夹掉。因此放炸弹的时候要同时放两个以上，可以保证其他炸弹的命中。在攻击它三次后，它会破掉外壳，原来是一只黄色的小蟹（寄生在熟蟹壳里面的寄生蟹？）。第二形态的BOSS主要是泡沫攻击，若炸弹被泡沫附上，则威力减到最弱，如果对自己的速度有自信，可以放心靠近放炸弹。再攻击它三次就可以消灭它。



第四大关　沙漠

黄沙土地、古老的图腾和绿色的仙人掌构成沙漠关。本关的墙壁十分多，往前进的缺口就只有几个，因此要注意时间和敌人的行动，避免把自己困死。本关敌人就只有面具怪比较有威胁，出现的新敌人也不多。



新增怪物简介：

仙人掌怪：移动速度较快，无其他特别。

硬币怪：移动速度很快，以直线移动为主，较为固定。

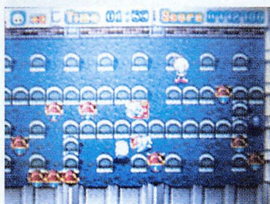
面具怪：移动速度快，先攻击一次让它固定不动，再攻击才能消灭它，注意它恢复的时间比较短。

BOSS是一高瘦一矮胖的仙人掌兄弟，千万不要被它们可爱的外表所吸引而掉以轻心。一开始它们的攻击只是发射飞镖，数量比较少，不难躲避。数十秒后下屏开始被石头堆积，局限在上屏区域的作战更难对付。高瘦的仙人掌会向炸弹人抛出帽子，很难躲避，因此尽量远离他。先把矮胖的消灭，接着再集中火力攻击另一人即可。



第五大关　墓地

腐烂的黑土、冰冷的墓碑和祭祀的灵台构成墓地关。本关的特点没有前几关突出，新增加的敌人更是弱得可怜。关卡的道路比较曲折，长通道很多见，尽量在本关减少死亡次数，积蓄力量。



新增怪物简介：

蝙蝠：移动速度比较慢，无其他特别。

黄球怪：会把自己的身体隐藏在土壤中，只露出双眼窥视地面的情况。注意它在隐藏状态下是无敌的。

鬼魂：移动路线不固定，可以穿越障碍。

BOSS是一只吸血鬼，上下屏没有道路连通，只有八个传送点相互连接。吸血鬼的移动很快，进攻方法有两种：一是向四周发射八发光球，不难躲避；二是向前或后发出四列蝙蝠，蝙蝠可以把前方的炸弹往前推。当它受到攻击后会转移至另一个屏幕的区域，利用传送点紧跟过去，注意战场内会不断出现白色鬼魂，重复进攻七次后BOSS消灭。



第六大关　森林

棕色的土地、白色的岩石与结满果实的矮树构成森林关。本关的特点在于道路比较狭窄，大部分岩石墙壁连成一线，有种走迷宫的感觉。敌人方面需要注意的是黄鼬，在小心炸弹的同时，还要注意它发出的气体，因为这些气体在爆风影响下也是一种强力的炸弹。本关总体难度仍然不高。



新增怪物简介：

蓝球怪：会把前方路上的炸弹吞进肚子里。

胡小强	有了任天堂，我可以幻想另一个世界的我，有了《掌机迷》，我可以强化另一个世界的我，游戏I love!
读者资料	17岁，男，518019，广东深圳罗湖区金稻田路港鹏新村102栋402室，兴趣：篮球、掌机、动漫



食人花：比较普通的怪物，没有特殊的特点。



黄鼬：会不断发出黄色的气体，一旦碰到爆风会产生强烈的爆炸。



鼹鼠：会挖地洞然后转移到战场的其他位置。

本关BOSS其实就是第一大关BOSS的加强版，只是换成了叶子覆盖的巨大食人花，攻击方法也差不多，只是放出的敌人数量更多而已。BOSS第二形态所发出的八方向果实攻击速度很快，覆盖区域广，要小心避开，按照第一关BOSS的打法要取胜不难。





第七大关　雪岭

白茫茫的世界、积雪的石墙和可爱的雪人构成雪岭关。本大关的战场都很大，而敌人的移动速度比前面的关卡有所提升。本关战场有很多排列为品字形的石墙，小心被炸弹卡在里头。敌人的移动和特点基本与前面的关卡一致。



新增怪物简介：



雪巨人：与石巨人类似，会把前方的炸弹往前移动两格。

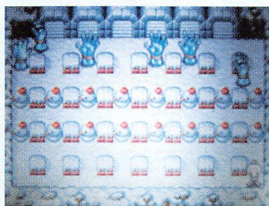


冰焰魔：与火焰魔类似，会一边移动一边发出小火焰，小火焰一旦碰到炸弹会立刻引爆。



机械球：一般会两、三个连成串的行动，一起消灭可以获得很高的分数。

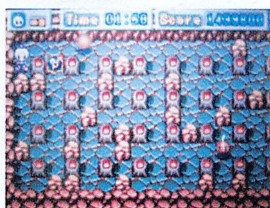
本关BOSS是第二大关BOSS的加强版，为一个巨大的雪砌石像，攻击方式与前面的BOSS类似，但手型怪物的数量大大增多，而且移动速度明显加快。因此高速度是挑战此BOSS的前提条件，推荐使用无敌与遥控炸弹的组合，可以做到速战速决，BOSS只要攻击四次即可消灭。





第八大关　火山

炽热干裂的地板、火山口群和通红的岩石构成火山关。本关开始难度比前面的关卡大幅度增加，强化炸弹怪更是可怕的怪物，因此更要小心通关。最好能多使用遥控炸弹，可以降低难度。



新增敌人简介：



岩浆巨人：全身被火包围的巨人，口部会喷出一串烈焰环绕一圈，覆盖3×3格的范围。



骷髅炸弹：可爱的橙色炸弹里面隐藏着可怕的骷髅，在受到一次攻击后会变成骷髅模样，而移动速度大幅度增加。



强化炸弹怪：是炸弹怪的强化版，不仅变炸弹的频率大大增加，而且炸弹为贯通型，威胁度更大，另外需要攻击两次方可消灭，是这个游戏中最令人头痛的敌人！

本关BOSS是第三大关BOSS的加强版，是一只巨大的银色蝎子。同样是钳子和泡沫攻击，而速度更快。在攻击它两次后会破壳现出第二形态。小心避开泡泡与之周旋，战胜它不难。



第九大关　城堡

金属光泽的地板、石马组成的墙壁和层层的盾牌构成城

郭丹	我想说的只有一句：玩游戏，不只是男生的专利，爱游戏的女同胞，走自己的路让别人“看”去吧！
读者资料	19岁，女，100036，北京海淀区西八里庄北里33楼1门602室，兴趣：电玩、动漫

堡关。本关的重点是对付盔甲骑士，由于骑士在见到炸弹人后会主动往前突击，而在狭小的城堡中很难躲藏，因此不要正面进攻，预计好炸弹的爆炸时间和放置炸弹的位置很重要。遥控炸弹对付盔甲骑士的效果很不错，有条件不妨多用，另外要注意时间的消耗，必要时使用时钟增加限制时间。



新增敌人简介：



盔甲骑士：装备有巨大盾牌的骑士，任何正面的攻击都会被盾牌所挡住。要攻击四次才能消灭它，是很耗时间的敌人。



棋子怪：貌似国际象棋中的小兵，特点是会不断的制造盾牌，而破坏它制造的盾牌不会取得任何道具。



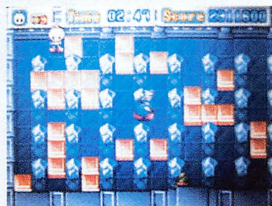
串球怪：由五个球体串成的怪物。攻击其头部可以直接消灭，若只攻击身体，它身后的小球会脱离头部到处跑，而且速度很快。

本关BOSS是第四大关BOSS的加强版，变成了女吸血鬼，除了行动更为迅速以外，召唤的鬼魂数量也更多。利用遥控炸弹抢在它出手前攻击是最好的方法，要攻击八次才能将其消灭。



第十大关 水晶宫殿

光滑的玻璃地板、水晶墙壁和金黄色的障碍构成金壁辉煌的水晶宫殿。虽然说是最后的一关，但难度比前两关稍低。主要注意的是炸弹王，它的骷髅炸弹相当厉害，不过它变化为炸弹时有一定的过程，在这个过程中并非无敌。在此速度提升道具一定要尽量收集，迎接最后的BOSS挑战。



新增敌人简介：



炸弹王：凶神恶煞的巨大炸弹，可以变成骷髅炸弹，攻击范围达3×3格，相当可怕，需要攻击三次才能消灭它。



炸弹士兵：当受到攻击后，它会变成一颗普通的炸弹自爆。



火箭钻头：在受到攻击后会发射升空，看准炸弹人所在的位置落下，注意它的倒影即可。



恶魔球：在前面的关卡中，只有攻击出口或者超过限制时间才会出现的敌人在本关卡登场。由于初期障碍较多，因此要密切留意它们的动向。

最终BOSS是一个机械魔人，拥有巨大的手臂，上下屏两区域靠传送点相同，BOSS有两种形态。第一形态它的内核保护在底座内，攻击有两种方式，一是飞出手臂攻击炸弹人，二是发出六列火箭。由于它出招时破绽很大，因此可以等它出招后再转移至它所在区域，从容布置炸弹。待它的底座被打碎后，露出红色的内核，形成第二形态。第二形态也有两种攻击方法，一是从胸前发出一列激光，二是手臂电束横扫，比较有威胁的是后者，要注意观察光束的方向，站在战场的最边缘可以避开。BOSS出招的破绽也很大，反复攻击几次即可消灭。







击败最终BOSS后，迎来最后的胜利，普通模式也到此告一段落。



杨楠	因为游戏，我的化妆品已经从695元的“进化”到了30元的洗面奶了，但它比化妆品更能让我觉得自己还不是“奔二”的人。
读者资料	19岁，女，710086，陕西西安三桥武警工程学院，兴趣：动漫、游戏、NBA

对战模式说明

本作最大的魅力就在于支持八人单卡无线联机，与朋友们对战，另外丰富多彩的规则与场景为联机添加更多的乐趣。

1、对战方法：

首先由主机启动游戏,进入对战模式。接着分机开始搜索下载游戏,进入对战游戏的玩家名单会在列表中出现。等到全部玩家都已经进入列表后，按下屏的START决定进入游戏,接着是颜色的分配以及队伍的编组,同一队伍最大可容纳4名队员。

注：若只与CPU对战，则可以选择难度。分别是ふつう（普通）、つよい（困难）、よわい（简单）。



2、对战舞台的选择：

ノーマル（普通战场）：对战中最简单的战场，没有任何特殊。

クラシック(古典战场):该战场中只会出现炸弹数量、火力、速度相关的能力道具，以及脚踢炸弹道具。

サウンドリモコン（声控爆弹战场）：感应由麦克风传来的声音而引爆炸弹,类似遥控炸弹。

サウンドボム（声控置弹战场）：感应由麦克风传来的声音而放置炸弹，A键无效。



サウンドシ ルド（声控盾牌战场）：感应由麦克风传来的声音而使用盾牌。



シールド(盾牌战场):游戏初始每一个玩家都拥有盾牌道具。



ドクロ(骷髅战场):战场中充满大量骷髅道具，是很危险的战场。



なぞなぞアイテム（随机道具战场）：战场中出现的全部是随机道具。



いだてん（韦驮天战场）：游戏初始每一个玩家都以最大速度状态开始。



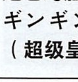
ドカン(水管战场):战场中充满大量可隐藏的水管，要注意隐藏在水管内的敌人或者炸弹的位置。



いっぽん（一本战场）：上下战场之间只有一条道路相通，两个战场间进出时要格外小心。



さんぼん（三本战场）：上下战场之间有三条道路相通。



ベルコン（传送带战场）：炸弹以及玩家的移动会受传送带的影响

カラクリ（瞬移战场）：战场内有四个传送点，可以在两个传送点间瞬间移动。

キックドカン（变向战场）：游戏初始每一个玩家都拥有脚踢炸弹道具，在炸弹前进过程中遇到战场的箭头会改变前进方向。

シーソー（跷跷板战场）：可以把位于跷跷板上的炸弹或者对手往自己的反方向抛，若被抛出场外亦算失败。

フルパワー（满火力战场）：游戏初始每一个玩家都以最大火力状态开始。

アイテムざくざく（宝物矿战场）：在上下战场中间充满了各种各样的道具，以最快速度到达提升能力是取胜的关键。

ミニミニ（迷你战场）：只有上屏作为战场，八人对战时更显得混乱和紧张！

はらっぱ（无遮挡战场）:战场中只存在可破坏的障碍,当障碍全部消去后，玩家将没有可依靠的墙壁防御爆风的袭击。

トゲトゲ（钉板战场）：战场内充满了固定位置的钉板，若当钉出现时刚好踏上钉板则会立刻失败。

クラウン（皇冠战场）：每一个玩家处在同一起跑线，越过前方一系列的障碍以及对手的骚扰，最先获得远处的皇冠者为胜者。

ギンギンクラウン（超级皇冠战场）：

季国文	我想对面临高考的掌机迷们说："暂时放下手中的掌机，努力迎接高考，人生不是游戏，没有重来一次的机会，所以请你好好把握。"
读者资料	19岁，男，215625，江苏张家港锦丰镇向阳村7组25号，兴趣：小说、游戏

每一个玩家初始即拥有最高炸弹数、最强火力、最高速度，而且战场中充满钉板，刺激度与爽快度无与伦比。



かいてんクラウン（移动皇冠战场）：与普通皇冠战场类似，但皇冠不断在上方的传送带上移动，选择最快速的路线相当重要。



パネル(地板战场)：在该战场中，爆风所到之处的地板会变成玩家所代表的颜色。在规定时间内占据的地板区域最高者为胜者。



キックパネル（变向地板战场）：与普通变向战场相同，只是胜利条件改为占据地板区域。



ゾンビパネル（不死地板战场）：在该战场内被炸死后会复活，但原本所占据的地板区域会恢复为原状。



ばくだんボンボン（炮台战场）：战场内分布了四个炮台，不断从炮台中向四方发射炸弹。不过炸弹威力的等级最小，影响不算大。



バロム（气球怪战场）：战场内会不断出现气球怪影响玩家的行动。



ランダム（随机战场）：随机选择上述所有战场的其中一个进行游戏，规则也是全部随机。

ハンチ设置：可以设置每一个成员初始状态所拥有的道具，注意在不同的战场内允许设置的道具种类也不同。

3、对战规则说明

对战前还要进行各项规则的具体设置，当然也可以直接选择该舞台默认的规则进行游戏。规则中，“あり”代表采用该规则；“なし”代表不采用该规则。



セット（回合数）：谁的胜利回合数到达指定的回合数为最终胜者。

タイム（限制时间）：一回合内限制必须决出胜负的游戏时间，若超过该时间后仍未分胜负，则判为平局。

サドンデス(突然死亡)：采用该规则后，当游戏离设置的限制时间还有40秒时，会从下屏开始不断往上堆积石头，强制在规定时间内必须分出胜负。

スロット（搏彩）：通过摇老虎机决定游戏初始所拥有的道具。

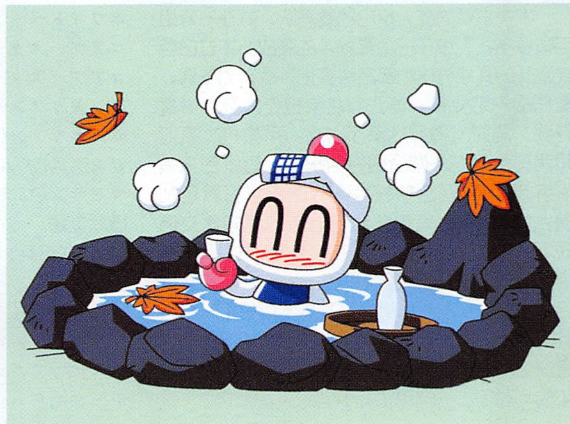
みすボム（场外炸弹）：采用该规则，当玩家死亡后会转移到场景的最下方，通过触摸笔从下往上挑出炸弹骚扰场内的对手。触摸笔划的力度决定炸弹抛出去的距离。炸弹威力为1级。若选择规则为“スーパー”，则若用抛出去的炸弹炸死对手，自己可代替该对手重新复活。

ポジション(位置规定)：选择“こてい”为位置固定，根据1P–8P设置起始位置。选择“ランダム”为随机位置，各人的位置随机分配。

ドクロ（骷髅设置）：若不采用该规则，则骷髅道具不会在战场中出现。

NDS的炸弹人笔者就详细说明到这里。本作没有给人太大的惊喜成分，系列大受好评的坐骑系统以及人物技能差别均没有沿用，BOSS设计方面稍感重复，故事模式的难度也不高。不过炸弹人系列的乐趣在于对战，尤其是八人对战更为刺激。如果已经形成了NDS玩家小团体的朋友不妨考虑购入一盘，享受一卡八联的乐趣吧。

文/NW旅团 terryfly
责编/暗凌



顾焱	gPod!?不知道苹果在想什么，要知道对手可是NINTENDO和SONY，不就个iPod嘛，刚缓了口气千万别再好了伤疤忘了疼……
读者资料	20岁，男，102249，北京昌平区中国石油大学342信箱，兴趣：音乐、掌机、收集手办



文/Justice
责编/方舟

SD高达G世纪DS
攻略（宇宙世纪路线）

NDS	BANDAI	S・RPG	对应触笔
	2005.05.26	5040日元	1人用

SECTION 00：ザンシバル追击

几乎任何游戏的第一关都是用来熟悉系统的。本关敌人的战斗力不值一提，因此可以让两位大众脸杂兵以及母舰到后方去休假，靠夏亚一个小队冲锋陷阵就行了。反击的时候尽量使用不费弹数的接近攻击，这样夏亚还有不小的概率发动先制攻击。如果有兴趣的话可以抓一两部吉姆(ジム)回去，这一系的机体初期很有发展前途。战斗结束后可以去索敌战场抓两架核战机，用拆出来的部件“高机动スラスター”来强化两位跟班的大魔。

—— 敌部队 ——

サラミス(联邦士官)x1
ジム(联邦兵)x6

—— 事件 ——

最初选择“自分もMSで战う”后，シャア获得100EXP

SECTION 01：宿命の出会い

本关主要的敌人是白色要塞队，好在一开始阿姆罗不在，少了一个最棘手的强敌。不过白色要塞队的其他机体也都经过强化，战斗力不弱，能抓的一定要抓。第二回合拉拉作为我方增援赶到，同时阿姆罗也杀了出来。用拉拉、夏亚和西玛合力在一回合内将他干掉，否则的话会很麻烦。第3回合独眼巨人队的巴尼打算趁乱潜入SIDE-6，只要让他与上方的克莉丝交信便可以搞定（战斗中还不忘泡妞，这小子有前途）。击破白色要塞后瓦肯(ワッケイン)会率领一小队吉姆出来增援，但基本上用拉拉一个人就可以统统搞定。如果抓到那两部钢加农的话，建议给两个跟班换上，大魔系的射击武器命中率太成问题了。



本作中大大强化了SP系统，SP除了像前作那样使用ID指令外，还可以用来发动必杀技和小队攻击，一些人的超级模式也要求积攒一定数值的SP。SP的增长方法包括：每回合开始时，SP增加1点；每次进入战斗，SP增加1点；每击破1/2/3个敌人，SP增加3/5/7点，其他友军SP增加1点。玩家可以先用弱小敌人积攒SP，再一次倾泻到BOSS身上。

注意：前6关属于序章，交信与交战事件比较多，很多都会影响到后期隐藏人物的加入。笔者也不能保证自己100%把握了这些事件，因此各位玩家也可以试着自己摸索一下。

—— 敌部队 ——

ホワイトベース(ブライド)x1
コアブースター(セイラ)x1
コアブースター(スレッガー)x1
ガンキャノン(ハヤト)x1
ガンキャノン(カイ)x1
ガンダム(アムロ)x1第二回合登场
マゼラン(ワッケイン)x1　ホワイトベース击破后登场
ジム(联邦兵)x4　同上

—— 事件 ——

シャア与セイラ交信，得到55EXP
ララァ与アムロ交战，出现剧情对话
シャア与アムロ交战，出现剧情对话
シーマ与アムロ交战，出现剧情对话



ホワイトベース击破后，ワッケイン队登场
第4回合バーニィ与クリス(NPC)登场
バーニィ与クリス交信后,两人撤退,得到55EXP

SECTION 02：めぐりあい 宇宙

一上来只有西古(シグ)和赛拉(セラ)两人，不过赛拉驾驶的是强力的爱尔美斯，西古又是小强型的驾驶员，倒也不是十分危险。笔者建议玩家令赛拉原地不动，西古则向右移动。这样一来第二回合爱娜会驾驶阿布萨拉斯Ⅲ增援后，可以立刻使用间接武器攻击左边的两部吉姆(虽然很可能打不中)。敌人总数在4机以下的时候，敌我援军会同时登场。鉴于艾因(アイン)这家伙翻脸比翻书还快，个人建议玩家直接把他扔进战舰坐冷板凳。敌人援军中有西罗(シロ)在，最好先用爱娜与其交战一次，发生对话后再将其击破。

—— 敌部队 ——

グレイファントム(ジャマイカン)x1
ジム・コマンド(ヤザン)x1
ジム(联邦エリート兵)x5
マゼラン(联邦士官)x1　敌总数4机以下时登场
ジム・コマンド(シロ)x1　同上
ジム(联邦兵)x5　同上

—— 事件 ——

シグ与セラ交信后，得到60EXP
セラ与ヤザン交战，出现剧情对话
シグ与ヤザン交战，出现剧情对话
アイナ与シロ交战，出现剧情对话
满足上一事件后击破シロ，アイナ撤退

SECTION 03前：ソロモン攻防战(前篇)

一开始我方只有多兹鲁中将与诺里斯两位，多兹鲁第一次移动后“所罗门的噩梦”阿纳贝尔·卡多也会作为增援加入。诺里斯有击破后SP+3的特技，卡多上来就有50点SP，因此可以尽情使用ID指令。在这三位逆天强者面前，看似人多势众的敌人也不过是一群待宰的小羊。敌人全灭后出现原作剧情，多叔被阿姆罗干掉，诺里斯则与西罗对决后阵亡(这一段怎么跑这儿来了……)。

—— 敌部队 ——

マゼラン(ティアンム)x1
サラミス(联邦士官)x3
ジム(联邦兵)x9

—— 事件 ——

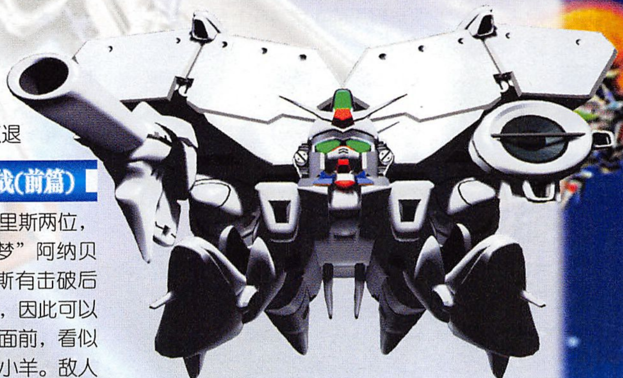
ドズル第一次移动后，ガトー登场
ガトー第一次与敌兵交战，剧情消灭敌人一机

SECTION 03后：ソロモン攻防战(后篇)

一开始我方只有卡多、凯利(ケリィ)以及杂兵某甲、某乙，还有一艘充数的战舰。初期阵容可以无视左边的白色要塞队，而是全力堵截下方的不死身04小队。第3回合我方主力在左上方出现，可以直接去与白色要塞队火拼，不过最好还是留一个小队或MA保护NPC。敌人杂兵被灭得七七八八之后巴斯克的部队在左下角出现，但马上会与技术狂基尼亚斯的最终兵器格罗姆林(グロムリン)铆上，并在两三个回合内被屠杀到干干净净。

—— 敌部队 ——

ホワイトベース(ブライド)x1
MCガンダム(アムロ)x1
コアブースター(セイラ)x1
ガンキャノン(ハヤト)x1
ガンキャノン(カイ)x1
ジム(联邦兵)x7
ペガサス(シナプス)x1
ジム・コマンド(バニング)x1
ジム(モンシア)x1
ジム(ベイト)x1
ジム(アデル)x1



グレイファントム(バスク)x1　第5回合出现
ジム・コマンド(ヤザン)x1　同上
ジム(联邦エリート兵)x6　同上

—— 事件 ——

ガトー与ケリィ交信，得到70EXP
ガトー与シャア交信，得到70EXP
セラ与アムロ交战，出现剧情对话
ララァ与アムロ交战，出现剧情对话
シャア与アムロ交战，出现剧情对话
ガトー与アムロ交战，出现剧情对话
シャア与セイラ交战，出现剧情对话
过关时友军NPC全部存活，得到80EXP

SECTION X1前：ポケットの中の战争(前篇)

本关敌我双方都没有援军，是一场毫无悬念的战斗。敌人都是些14系MS，比以前打的吉姆要厉害些，不过队形分散很容易被各个击破。那几部JG目前来说算是稀有品种，可能的话就捉过来吧。

本关进入条件是在第1关“宿命の出会い”中由バーニィ与クリス交信。

—— 敌部队 ——

ザンシバル(キリング)x1
ムサイ后期型(ジオン士官)x2
ゲルググJG(ジオン兵)x4
ゲルググ(ジオン兵)x6

SECTION X1后：ポケットの中の战争(后篇)

初期的三个敌人很废，合理使用ID的话可以无伤搞定。之后克莉斯驾驶NT-1出击，像原作那样干掉了米夏（ミーシャ）。接着巴尼出击，此处要先让两人战斗一次，然后交信，最后将克莉斯的HP降低到一定程度，这样两人便会退出战场。接下来我方主力赶到，敌方则又是巴斯克带队，但这帮张牙舞爪的家伙实际上是一群纸老虎，很容易对付。



—— 敌部队 ——

ジム・コマンド(联邦兵)x1
ジム(联邦兵)x2
アレックス(クリス)x1　初期敌人全灭后出现
グレイファントム(バスク)x1　バーニィ与クリス撤退后出现
ジム・コマンド(ヤザン)x1　同上
ジム・コマンド(联邦エリート兵)x2　同上
ジム・コマンド(联邦エリート兵)x1　同上
ジム(联邦エリート兵)x2　同上

—— 事件 ——

ミーシャ与クリス交战，发生对话
バーニィ与クリス交战，发生对话
上一事件发生后バーニィ与クリス交信，得到100EXP
ガトー与ヤザン交战，发生对话
セラ与ヤザン交战，发生对话
シャア与バスク交信，得到50EXP

SECTION 04a 光る宇宙

一开始我方只有夏亚和拉拉，敌人也只有阿姆罗和塞拉（セイラ）。击破阿姆罗后发生原作剧情，拉拉死亡。大受打击的夏亚失去了战意，幸好罗莉版哈曼及时登场将他救下。后半战敌人布阵相当密集，要多利用爱尔美斯的浮游炮与战舰的间接武器。此时的阿姆罗有50点SP，几乎每次战斗都会使用“完全回避”的ID，十分赖皮。所以要用哈曼的ID指令将他的ID封住，然后再一气搞定。另外，过关后可以买到MA大闸蟹（ビグロ），还可以花110补给点把拉拉的爱尔美斯修好，可惜没法连驾驶员一起修……

—— 敌部队(前半战) ——

MCガンダム(アムロ)x1
コアブースター(セイラ)x1

—— 敌部队(后半战) ——

ホワイトベース(ブライド)x1
MCガンダム(アムロ)x1
ガンキャノン(ハヤト)x1
ガンキャノン(カイ)x1
ジム・コマンド(联邦兵)x3
ジム(联邦兵)x9

—— 事件 ——

前半战シャア与セイラ交信，得到55EXP
前半战シャア与セイラ交战，出现剧情对话
前半战ララァ与アムロ交战，出现剧情对话
前半战シャア与アムロ交战，出现剧情对话

项默	我拥有PSP，更期待gPod，我永远支持SONY和Apple。
读者资料	18岁，男，318000，江苏省台州市椒江区建设新村23-2栋501室；兴趣：PSP

前半战由シャア击破アムロ，得到150EXP
完成以上事件后击破アムロ，ララァ死亡，获得150EXP
シャア与ハマーン交信，得到70EXP
ハマーン与アムロ交战，出现剧情对话

SECTION 05：宇宙要塞ア・バオア・クー

本关双方都没有援军，是一场正面硬碰硬的战斗。基本战术是以我方三艘战舰为后盾，步步为营地削弱敌人。受损的单位要尽快送回战舰修理。以夏亚击破阿姆罗的话，会得到240点的经验。此外用巴尼与克莉斯交战后再交信，两人会一同撤退。本关结束后卡多会离队，而且会不进入整备画面直接进入下一关。因此一定要确保本关主力无人被击坠。

—— 敌部队 ——

グレイファントム(シマプス)x1
ジム・カスタム(バニング)x1
ジム・コマンド(モンシア)x1
ジム・コマンド(ベイト)x1
ガンキャノン(アデル)x1
ガンキャノン(联邦兵)x1
ホワイトベース(ブライド)x1
MCガンダム(アムロ)x1
コアブースター(セイラ)x1
コアブースター(联邦兵)x1
ガンキャノン(ハヤト)x1
ガンキャノン(カイ)x1
ジム・コマンド(クリス)x1
ジム・コマンド(シロ)x1
ジム・コマンド(ムウ)x1
ジム(联邦兵)x6

—— 事件 ——

ライデン与シャア交信，得到80EXP
セラ与シグ交信，得到80EXP
ハマーン与シャア交信，得到80EXP
ライデン与シロ交战，出现剧情对话
ガトー与アムロ交战，出现剧情对话
シャア与アムロ交战，出现剧情对话
シャア击破アムロ，夏亚撤退，得到240EXP
上一事件后击破ホワイトンベース，得到80EXP
バーニィ与クリス交战，发生对话
上一事件发生后バーニィ与クリス交信，两人撤退，得到80EXP
シーマ与バニング交战，出现剧情对话
シロー与ライデン交战，出现剧情对话



SECTION 06：震える宇宙

原作标题是“震动的山”，现在变成了“震动的宇宙”，orz……初期的敌人是基西利亚军，战斗力不低，而且还有曾在WS版担任最终BOSS的格罗姆林助拳。将格罗姆林的HP打掉1/3左右便会发生《08》的原作剧情，西罗作为援军出场。不过吉姆指挥官的战斗力实在不够看，还是让他在旁边看看热闹，专门负责给疯狂的大舅子最后一击好了。至于战舰里的中年欧巴桑，当然要由红色彗星一炮送她去与弟弟团聚。

内讧结束后，联邦军再次登场，而且阵容颇为壮观，共计40个单位。按照剧情要求只要逃到地图最上端或是最下端便可过关，但历史告诉我们：一切联邦军都是纸老虎。对战术有信心的玩家可以试着挑战全灭联邦军。

—— 敌部队 ——

グワジン(ギシリア)x1
ザンシバル(ジオン士官)x2
グロムリン(ギニアス)x1
ゲルググJG(ジオンベテラン兵)x4
ゲルググ(ジオン兵)x6
高机动型ゲルググ(ジオン兵)x6

—— 第三军部队(敌全灭后出现) ——

グレイファントム(バスク)x1
グレイファントム(ジャマイカン)x1
サラミス(联邦上级士官)x8
ジム・カスタム(ヤザン)x1
ジム・カスタム(联邦精锐兵)x13
ジム・コマンド(联邦エーリト兵)x16

—— 事件 ——

シーマ与キシリア交战，发生剧情对话



ライデン与キシリア交战，发生剧情对话
シャア与キシリア交战，发生剧情对话
シャア击破キシリア，得到85EXP
シロー与ギニアス交战，发生剧情对话
シロー击破ギニアス，得到170EXP

SECTION X2：里切りの宇宙

只要完成西古与赛拉之前的数次交信事件就可以进入本关。我方又是只有西古和赛拉两人，不过好在敌方都是些杂鱼，以右上方的陨石区为依托，配合ID指令应该不难消灭。

—— 敌部队 ——

ジム・コマンド(联邦エーリト兵)x1
ジム・コマンド(联邦兵)x2
ジム(联邦兵)x9

SECTION 07a：激突战域

哇哈哈，终于可以用GP-02了，怨念呀怨念……前期的任务是护送卡多到达指定位置。敌人的拦截部队很废，轻轻松松就可以搞定。地图下方那些敌舰不会行动，也可以把卡多留在原地，让其他人下去打靶。不过当敌人全灭时卡多会自动发射核弹，因此要在敌人还剩一舰的时候全员撤回安全线外。核弹情节后阿鲁比昂(アルビオン)队出现，其中浦木宏(コウ)会经常使用ID回复HP，一定要集中火力一气轰杀。

—— 敌部队 ——

アレキサンドリア(联邦士官)x1
マゼラン(联邦士官)x7
グレイファントム(联邦士官)x2
グレイファントム(联邦士官)x2　我方移动后出现
ジム・カスタム(联邦兵)x4　同上
ジム・コマンド(联邦兵)x5　同上
アルビオン(シマプス)x1　核弹情节后出现
GP－01Fb(コウ)x1　同上
ジム・カスタム(ベイト)x1　同上
ジム・カスタム(モンシア)x1　同上
ジムキャノンII(アデル)x1　同上
ジムキャノンII(联邦兵)x2　同上

—— 事件 ——

コウ与ケリィ交战，发生剧情对话
コウ与ガトー交战，发生剧情对话
04小队任意一人与ライデン交战，发生剧情对话
04小队任意一人与マツナガ交战，发生剧情对话
ガトー与コウ交战后交信，得到90EXP
ガトー击破コウ，得到90EXP

SECTION X3a：宇宙の蜻蛉

我方初期只有母舰、西玛和4个海兵，好在西玛已经换乘了卡贝拉·迪特拉(ガベラ・デトラ)，倒也不怕那些联邦杂鱼。前两回合且战且退地向右下移动，第三回合我军主力与敌人援军分别登场。合流后便可以反扑了。敌人都不强，不要吝惜SP，尽量使用ID指令与小队攻击吧。本关进入条件是第7关要6回合内过关，可能与西玛之前的战斗对话也有关系。

—— 敌部队 ——

アレキサンドリア(ジャマイカン)x1
ガルバルディβ(ヤザン)x1
ガルバルディβ(联邦精锐兵)x1
ジム・コマンド(联邦エリート兵)x5
グレイファントム(联邦上级士官)x1　第3回合出现
ジム・コマンド(联邦エリート兵)x6　同上

SECTION 08a：驱け拔ける岚

本关的任务是护送殖民卫星坠落，但建议玩家暂时让卫星留在后方，先由其他部队去打扫战场。击破一定数量的敌人后阿鲁比昂队出击，浦木宏这次更是开着凶暴的GP-03，最好让那两队大魔离他远一些。不过只要让卡多把浦木宏的HP打掉一半，这小子就会乖乖地夹起尾巴闪人。假如玩家之前没有进入过隐藏关X3a，那么击沉阿鲁比昂后西玛便会登场。并且像原作那样叛变，杀害了迪拉兹中将。在这之前最好把迪拉兹中将的ID指令尽量用光，不然就全浪费了。卫星通过地图约1/3的方位后，巴斯克一干人等带着太阳系统II代出现，其中有几台加里波第β(ガルバルディβ)值得一捉。太阳系统会在5回合后发射，因此必须在5回合内让卫星突破临界点或是摧毁太阳系统。无论完成哪一个条件卫星都会坠落……然后被乱入的月之民摧毁。在这帮自称“来自未来”的怪人武力胁迫之下，我们过关了……

—— 敌部队 ——

マゼラン(联邦士官)x1

ジム・コマンド(联邦兵)x16
アルビオン(シマプス)x1　击破一定数量的敌人后出现
GP-03デンドロビウム(コウ)x1　同上
ジム・カスタム(ベイト)x1　同上
ジム・カスタム(モンシア)x1　同上
ジムキャノンⅡ(アデル)x1　同上
ジムキャノンⅡ(联邦兵)x1　同上

—— 第三军部队 ——

(注：シーマ部队只在未进入隐藏关X3a的条件下才会出现)
アレキサンドリア(バスク)x1　卫星通过地图1/3处时出现
アレキサンドリア(ジャマイカン)x1　同上
ガルバルディβ(ヤザン)x1　同上
ガルバルディβ(联邦精锐兵)x2　同上
ジム・カスタム(联邦エリート兵)x15　同上
ソーラシステムⅡ(联邦士官)x1　同上
ガベラ・デトラ(シーマ)x1　アルビオン击破后出现
リリー・マルレーン(デトローフ)x1　同上
ゲルググM(ジオン海兵)x8　同上

—— 事件 ——

ガトー与コウ交战，发生剧情对话
ガトー将コウ的HP降至50%以下，コウ撤退，得到190EXP
ガトー与ヤザン交战，发生剧情对话
ガトー与シーマ交战，发生剧情对话

SECTION 09：黒いガンダム

故事一下跳到了《Z GUNDAM》的时代。一上来就是戴个墨镜以为没人认识自己，其实地球人都知道他是谁的克瓦特罗大尉与一帮小弟策划去强夺提坦斯新开发的GUNDAM MkⅡ，奇怪的是巴尼、克莉斯、白狼、莱丁一干人等也都在这里。而ZAFT的4号面具男克鲁泽(グルーゼ)似乎也在计划让奥古与提坦斯斗个两败俱伤。

一开始我方只有墨镜男一个小队，敌人则有两台MkⅡ，8台高扎古。此时要优先干掉杰利特，这样卡缪便会作为增援加入。下一回合，我方援军与敌方援军同时登场。敌方援军虽多但照例还是纸老虎，一次小队攻击便可以把一队敌人轰至渣。由于本关敌人驾驶的都是新型机，有兴趣的可以捉两台回去做种。

—— 敌部队 ——

ガンダムMkⅡ(ジェリド)x1
ガンダムMkⅡ(カクリコン)x1
ハイザック(ティターンズ兵)x6
ジムⅡ(ティターンズ兵)x21

—— 事件 ——

クワトロ与ジェリド交战，发生剧情对话
アポリー/ロベルト与ティターンズ兵，发生剧情对话
ジェリド击破后，カミーユ登场，得到100EXP
ライデン与クワトロ交信，得到100EXP

本关结束后对话会有两个选项，选择上一个进入宇宙世纪路线，选择下面的则进入平成世纪路线。笔者走的是宇宙世纪路线。

SECTION X4a：モノアイガンダムズ



我方初期只有西古一人，敌方则是艾因与6个杂兵。一开始不要惹艾因，先随便找一个杂兵干掉，接着米安(ミアン)加入。她的能力虽弱但有个全队1回合内能力上升的ID。艾因的攻击力很强，要集中最强武器与ID，一口气内干掉他。此时赛琳(セレイン)会登场，艾因与我方二人的HP都会完全回复。由于米安的能力实在废得可以，此处一定要存档赌一赌运气。笔者GAME OVER了三四次才把这一段搞定。到达安全区域后我方援军登场，艾因与赛琳撤退。敌人会再出现一批杂兵，不过依然是送上门的肥肉。在这里笔者想说，本作新增加的小队攻击系统太BT了，三位王牌级机师的小队攻击足以将一队杂兵从满血轰到渣，使全体攻击武器的价值大大降低。敌人队伍中有3台高扎古特装型值得一捉。



黄家骏	PSP是属于贵族的，NDS是属于精英的，GBA才是属于平民的。
读者资料	12岁，男，510650，广东省广州市天河区棠德花园H1-5西北203房；兴趣：玩掌机，看《PG》

サイコガンダム(フォウ)x1　第三回合出现

—— 事件 ——

コウ与アデル交战

ジエリド与クリス+バーニイ交战，发生剧情对话，得到105EXP

クワトロ与エマ交信，エマ加入，得到105EXP

カミーユ与フォウ交战，发生剧情对话

SECTION 11a：ハマーンの嘲笑

由于ZAFT面具男闹场，一场高峰会谈变成了混乱的三角暗杀闹剧。本关由于是三方混战，我们大可躲在一旁让新吉翁与提坦斯拼个你死我活，最后再轻轻松松地打扫战场。不过新吉翁方的MS都是新品种而且性能不错，能抓的一定要抓。第二回合一开始我方别动队登场，同时哈曼带着5艘战舰撤退。击破哈斯勒提督(ハスラー)后新吉翁会全军撤退，有必要的话应该暂时留他一口气。提坦斯方面除了西罗克没什么硬手，被消灭过半后会出现大批驾驶加里波第β(ガルバルディβ)的援军，但距离主战场较远，完全可以各个击破。注意本关那些有头有脸人物的机体大都可以捕捉，千万不要错过这个好机会。



—— 敌部队 ——

ドゴス・ギア(バスク)x1

アレキサンドリア(ジャマイカン)x1

アレキサンドリア(ティターンズ士官)x2

マラサイ(ティターンズ兵)x6

ハイザック(ティターンズ兵)x7

ハイザック・カスタム(ティターンズ兵)x3

メッサーラ(シロッコ)x1　第3回合出现

ガルバルディβ(ライラ)x1　敌数量10机以下出现

マラサイ(ジエリド)x1　同上

マラサイ(カクリコン)x1　同上

ガルバルディβ(联邦兵)x1　15　同上

—— 第三军部队 ——

サダラーン(ハマーン)x1　第2回合撤退

エンドラ(ハスラー)x1

エンドラ(ネオ・ジオン士官)x5　第2回合撤退

ハンマ・ハンマ(マシュマン)x1

Rジャジャ(キャラ)x1

ザクIII(ラカン)x1

—— 敌部队 ——

デスパータ(アイン)x1

ジムII(ティターンズ兵)x6

テラ・スオーノ(セレイン)x1　アイン击破后登场

ハイザック(ティターンズ兵)x12　アイン撤退后登场

ハイザック・カスタム(ティターンズ强化兵)x3　アイン撤退后登场

—— 事件 ——

シグ第一次战斗后，ミアン登场

SECTION 10a：月の里侧

我军初期人数虽少，但光凭GP-03便足以顶住敌人的进攻。敌人还是一如既往地弱，第3回合我方主力出击后便可以展开惨无人道的大屠杀了。第4回合凤会出来插花，让卡缪带几个人去搞定她吧。别忘了用墨镜男与爱玛中尉交信，可以得到另一台MkII。敌人全灭后西罗克率兵前来增援，没想到半路上杀出个哈曼来……

—— 敌部队 ——

アレキサンドリア(ティターンズ士官)x2

ガンダムMkII(エマ)x1

マラサイ(ジエリド)x1

マラサイ(カクリコン)x1

マラサイ(ベイト)x1

マラサイ(モンシア)x1

ハイザック(ティターンズ兵)x13

ハイザック・カスタム(アデル)x1

ハイザック・カスタム(ティターンズ强化兵)x2

张亿	游戏是情趣的表现，游戏的生活也就是情趣丰富的生活。游戏真像一缕阳光，可以消除人们脸上的冬色。
读者资料	19岁，男，201812，上海市嘉定区江桥镇太平村321号；兴趣：动漫，游戏

ガザC(ネオ・ジオン兵)x8
ガザD(ネオ・ジオン兵)x7
ドライセン(ネオ・ジオン兵)x3

—— 事件 ——

クワトロ与ハスラー交战，发生剧情对话
キャラ与マシュマン交信（自动发生）
上一事件后マシュマン与任意单位交战
クワトロ与シロッコ交战，发生剧情对话
レコア与シロッコ交战，发生剧情对话
ジュドー与シロッコ交战，发生剧情对话
ライデン与ライラ交战，发生剧情对话
カミーユ与ジエリド交战，发生剧情对话

SECTION 12a: 燃える地球

基本任务是阻止新吉翁军降下地球，建议先不要让MS发进，而是以战舰靠近。这样可以在一回合内冲入敌人警戒范围并在敌人MS出击前至少击沉一艘敌舰（当然，如果你对敌舰内的MS有兴趣的话，也可以引蛇出洞）。我方越过中线时，卡多及4号面具男会作为敌人出现，他们的机体都是可以捕获的，千万别放过。战斗进行一段时间后捷多和露出击，敌人则增援了几个说强不强说弱不弱的人。注意当普露妹妹被击破时，会和捷多一同撤退(可能必须用捷多击破，此处未验证)。战斗到一定程度后提坦斯会从后面包抄我军，不过这帮家伙还是一如既往地肉脚。

—— 敌部队 ——

サダラーン(ハマーン)x1
エンドラ(ネオ・ジオン士官)x2
ハンマ・ハンマ(マシュマン)x1
Rジャジャ(キャラ)x1
ガザD(ネオ・ジオン兵)x10
ノイエ・ジール(ガトー)x1　我军越过地图中线后出现
ドム・ハインイヒツ(デラーズ兵)x3　同上
ドム・グロースバイル(デラーズ兵)x3　同上
ヴェサリウス(ザフト士官)x1　同上
ゲイツR(クルーゼ)x1　同上
ゲイツ(ザフト兵)x2同上
ジン(ザフト兵)x3　同上
バウ(グレミー)1　ジュドー出击后出现
ドライセン(ネオ・ジオン兵)x2　同上
キュベレーMk II/プル机(プル)x1　ジュドー出击后敌总数少于20出现

—— 第三军部队(グレミー击破后出现) ——

ガルバルディβ(ライラ)x1
マラサイ(ジエリド)x1
マラサイ(カクリコン)x1
ガルバルディβ(联邦兵)x8

—— 事件 ——

ディー与クルーゼ交战，发生剧情对话
カミーユ与クルーゼ交战，发生剧情对话
ガトー与コウ交战，发生剧情对话
ジュドー与グレミー交战，发生剧情对话
ルー与グレミー交战，发生剧情对话
ジュドー与プルー交战，发生剧情对话
由カミーユ击破ライラ，得到115EXP

SECTION 13a: キエルとディアナ

我方初期有哈利、罗兰和伍索三位强者(Oh yeah，上来就是V2GUNDAM)，因此敌人虽然看似人多势众却并不难对付。击破两架敌机后神秘的第三势力登场，次回合我军主力登场，此时便可以展开无差别杀戮了。注意宝(ポウ)少尉HP掉过70%之后会爆发名为“哭泣”的超级模式，名字虽怪但性能了得。原创神秘人雷吉昂(レギオン)貌似强大但不够耐打，以强力小队加上ID指令可以一次搞定，之后蒂(ディー)妹妹学会新的ID指令和超级模式。月之民的MS蛮有性格的，捉两台回去玩吧。还有就是两位墨镜男的爆笑对话不要错过。



—— 敌部队 ——

スモー/シルバータイプ(ポウ)x1
スモー/シルバータイプ(DC兵)x2
ウォドム(DC兵)x6

—— 第三军部队(击破敌2机后出现) ——

センチュリオ(レギオン)x1
トーラス(AI)x1
ドライセン(AI)x1
ジン(AI)x4

ハンマ・ハンマ(AI)x1
キャプラン(AI)x1
Rジャジャ(AI)x1
ビルゴII(AI)x1
メッサーラ(AI)x1

—— 事件 ——

ソシエ第一次战斗，发生剧情对话
ロラン与ポゥ交信，发生剧情对话
ハリー与ポゥ交信，发生剧情对话
ハリー与クワトロ交信，发生爆笑对话，得到120EXP

SECTION X5a：月は出ているか

第13关6回合内清场便可以进入本关。我方初期单位只有卡洛德的一架吉姆III。不过没关系，放心上去和敌人火拼吧。吉姆III的HP掉过半便会自动发生情节，换乘XGUNDAM并用卫星炮清场。接着敌我双方杀到，华丽地战翻这些纸老虎吧。



—— 敌部队 ——

ゼク・アイン/第1种兵装(ティターンズ兵)x2
バーザム(ティターンズ兵)x6
デスパータ/ファブニール(アイン)x1 卫星炮事件后出现
ゼク・アイン/第1种兵装(ティターンズ兵)x3 同上
バーザム(ティターンズ兵)x12 同上

—— 事件 ——

吉姆III的HP50%以下，ガロード换乘ガンダムX
シゲ与アイン交战后，HP减至1

SECTION 14a：盐の湖を越えて

敌人是格雷米+旧吉翁残党军，其中普露2号(プルツー)与卡多比较难缠，其他杂兵战斗力也不弱。最好借助战舰的ID指令，步步为营地削弱敌人。用普露与普露2号战斗两次会触发原作剧情，普露死亡。打不打就看你要追求完美还是要忠实原著了。不过吉翁残党驾驶ZAFT系的MS还真是怎么看怎么别扭……

—— 敌部队 ——

エンドラ(グレミー军士官)x3
サイコガンダムMkII(プルツー)x1
バウ(グレミー)x1
量产型バウ(グレミー军兵士)x2
ドライセン(グレミー军兵士)x6
ガザD(グレミー军兵士)x6
ゲイツR(ガトー)x1
ゲイツ(デラーズ兵)x2
ジン(デラーズ兵)x9

—— 事件 ——

ジュドー与プルツー交战，发生剧情对话
プルー与プルツー交战，发生剧情对话
グレミー与クワトロ交战，发生剧情对话
プルー与プルツー交战两次，プルー阵亡，得到375EXP

SECTION 15a前：ダカールの灯火(前)

前期敌人是新吉翁与月之民的混编部队，我军基本上不用移动，守株待兔将他们各个击破即可。消灭一定数量的敌人(大约一半左右)后，会发生格雷米叛变的事件，第三军势力在右上角登场，而我军则有捷多的ZZ GUNDAM增援。格雷米军比哈曼军战斗力强，因此在消灭红色敌军后最好把各部队都撤回母舰休整一下再战。此处用白狼与卡多交信可以令其加入，当然与之前的一些战斗/交信对话也有关系。另外用捷多攻击格雷米可以习得超级模式，千万别忘了。

—— 敌部队 ——

ソレイユ(フィル)x1
サダラーン(ネオ・ジオン上级士官)x1
エンドラ(ネオ・ジオン上级士官)x2
ハンマ・ハンマ(マシュマー)x1
Rジャジャ(キャラ)x1
ザクIII(ネオ・ジオン骑士)x7
ガザD(ネオ・ジオン骑士)x6
スモー/シルバータイプ(ポゥ)x1
スモー/シルバータイプ(DC兵)x3
ウォドム(DC兵)x4

—— 第三军部队(消灭一定数量的敌人后出现) ——

エンドラ(デラーズ士官)x1
バウ(グレミー)x1
量产型バウ(グレミー军精锐兵)x2
サイコガンダムMkII(プルツー)x1

小僵尸	现在有了NDS和PSP，出门旅游不用愁了。用PSP听歌看电影，用NDS玩游戏，撞上电线杆也不会抱怨。
读者资料	18岁，男，地址不详；兴趣：游戏



ドーベンウルフ(ラカン)x1
ザクIII(グレミー军精锐兵)x2
ドライセン(グレミー军精锐兵)x6
量产型バウ(ガトー)x1
量产型バウ(デラーズ兵)x2
ドライセン(デラーズ兵)x3

—— 事件 ——

ジュドー与プルツー交战，发生剧情对话
ジュドー与グレミー交战，得到260EXP，习得超级模式

SECTION 15a后：ダカールの灯火(后)

打跑了新吉翁，提坦斯又不甘寂寞地来闹场了，这帮家伙还是一如既往地不堪一击，多利用小队攻击可以轻松搞定。新加入的阿姆罗拥有强到逆天的ID指令。打到差不多的时候，艾因登场。仇人见面，西古自然红着眼睛找他火拼。在米安妹妹爱的援助下，西古领悟了独眼力量第三层，发动过载攻击模式打退了艾因……总之，本关的敌人没什么可怕的，以华丽的小队攻击欢送他们退场吧。本关用卡缪攻击墨鱼男雅赞后可以习得飞机撞大楼的超级模式。过关后还能得到ν GUNDAM与V2全装型，战力大幅度增强。

—— 敌部队 ——

ガルダ(ティターンズ上级士官)x2
ジ・オ(シロッコ)x1
メッサーラ(ティターンズ兵)x2
ハンブラビ(ヤザン)x1
ハンブラビ(ダンケル)x1
ハンブラビ(ラムサス)x1
ガブスレイ(ジェリド)x1
ガブスレイ(マウアー)x1
ゼク・アイン/第I种兵装(ティターンズ兵)x15
ゼク・アイン/第II种兵装(ティターンズ兵)x3
デスパータ/ファブニール(アイン)x1　敌机剩一半以下时出现
テラ・スオーノ(セレイン)x1　同上
キャプラン(ティターンズ强化兵)x6　同上

—— 事件 ——

シグ与アイン交战，得到新武器及275EXP
カミーユ与ジェリド交战，发生剧情对话
カミーユ与マウアー交战，发生剧情对话
カミーユ与ヤザン，习得超级模式

SECTION 16a：月世界の门

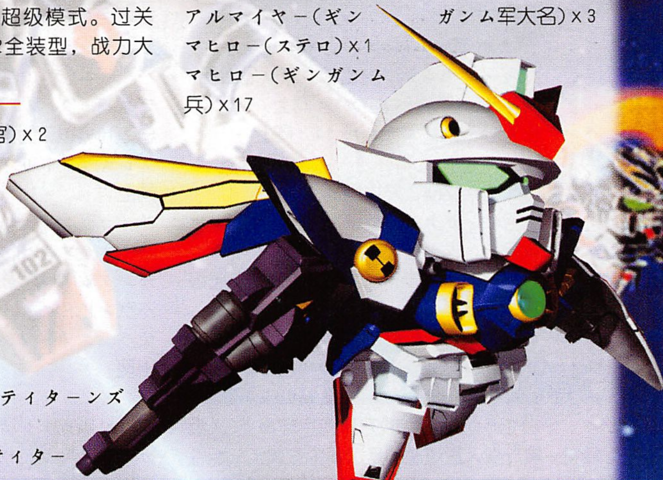
又见谜之势力，敌人还是五花八门的混编部队，居然还有两部格罗姆林。这些敌人中有不少以往没见过的新品种，最好各抓一两个回来研究。将雷吉昂击退后自称“战斗神”的废人金卡那姆(ギンガナム)率军登场，敌人机体性能还不错，值得一抓。金卡那姆被击破时会无差别放射月光蝶后肇事逃逸，令敌我双方所有人HP减半，别忘了回复。

—— 敌部队 ——

センチュリオ(レギオン)x1
ガンダムMkV(ジオンベテラン兵)x1
グロムリン(MDシステム)x2
量产型キュベレー(バイオ・ユニット)x3
スモー/シルバータイプ(AI)x1
バタラ(AI)x3
サーペント(AI)x3
ジェガン(AI)x3

—— 第三军部队(击破レギオン后出现) ——

ターンX(ギンガナム)x1
アルマイヤー(ギンガナム军大名)x3
マヒロー(ステロ)x1
マヒロー(ギンガナム兵)x17



—— 事件 ——

レギオン初次与我军交战，发生剧情对话
ディー与レギオン交战，发生剧情对话
ロラン+ソシエ与第三军任意敌人交战，发生剧情对话
ロラン与ギンガナム交战，发生剧情对话
ギンガナム击破后，地图上所有单位HP减半

SECTION 17a：冲击の黑历史

我军一开始就要全速向上，接应哈利中尉。敌人还是那一套，用小队攻击一路平推(前提是你的机体够好)。击破胖子斯泰罗(与日语"扔货"同音)后废人金卡那姆再度登场，并且发动了能令周围单位受损的月光蝶系统——不过金大叔周围好像都是他自己的部下……用罗兰与金大叔战斗后，倒A也会习得月光蝶能力。这样一来我方闲杂人等可以回避了，留下罗兰一个小队与金大叔火拼就好(倒A所在的小队不受月光蝶影响)。用卡洛德与金大叔交战还能得到卫星微波炮。



—— 敌部队 ——

マヒロー(ステロ)x1
マヒロー(ギンガンム兵)x20
ターンX(ギンガナム)x1　击破ステロ后出现
バンディッド(メリーベル)x1　同上
バンディッド(MDシステム)x14　同上

—— 事件 ——

ロラン与ステロ交战，发生剧情对话
ジュドー与ギンガナム交战，发生剧情对话
クワトロ与ギンガナム交战，发生剧情对话
ロラン与ギンガナム交战，得到290EXP与超级模式
ガロード与ギンガナム交战，得到卫星微波炮

SECTION 18a：宇宙海贼

十分郁闷的一关，我方只有宇宙海盗2人组外加一艘母舰，最可恶的是这两个家伙组队相性还是负数……好在敌人不怎么强，借助暗礁空域的地形步步为营就可以了，最好不要离开母舰的指挥范围。另外，任务要求是"给予倒A一定程度的伤害"，如果将它打爆的话可是会GAME OVER的。

—— 敌部队 ——

アルマイヤー(ギンガナム)x1
ウィルゲム(グエン)x1
∀ガンダム(メリーベル)x1
マヒロー(ステロ)x1

SECTION 19a：女たちの战场

许久不见的提坦斯纸老虎军团再次登场，不过这一次敌方阵容里有几个不好对付的强手。用卡缪击破杰利特时，玛瓦(マウアー)会替杰利特挡一枪，之后杰利特会自动补满HP……那么就再追加一组攻击送他上路好了。凤出场后由卡缪前去交信两次便可以令其加入(感应式GUNDAM MkⅡ入手，Yeah！)。艾因和恶女卡迪珍娜的全体攻击武器很强，一定要优先照顾。看着敌兵堆里一堆堆的感应式GUNDAM、弹跳犬、MkⅤ，不抓怎么对得起父老乡亲？击破艾因后，赛琳会驾驶完全体的泰拉·斯奥诺出击，这机器不但血多肉厚，而且攻击附带SP伤害效果，最好用强力的远程攻击一气灭杀之。

—— 敌部队 ——

アレキサンドリア(ティターンズ上级士官)x2
ザンスパイン(カテジナ)x1
パラス·アテネ(レコア)x1
ガブスレイ(ジェリド)x1
ガブスレイ(マウアー)x1
ハンブラビ(ティターンズ强化兵)x2
メッサーラ(ティターンズ强化兵)x2
バーザム(ティターンズ精锐兵)x16
デスパーダ/ファブニール(アイン)x1　敌总数10机以下时登场
アレキサンドリア(ティターンズ上级士官)x2　同上
サイコガンダムMkⅡ(フォウ)x1　同上
サイコガンダム(ティターンズ强化兵)x2　同上
ガンダムMkⅤ(ティターンズ强化兵)x2　同上
バウンドドッグ(ティターンズ强化兵)x4　同上
テラ·スオーノ(セレイン)x1　アイン击破后出现

—— 事件 ——

ウッソ与カテジナ交信，得到155EXP
カミーユ与フォウ交信两次，得到155EXP，フ

林阳	因为掌机我们走到了一起，掌机给我们带来了许多乐趣，我们是一同成长的掌机迷。
读者资料	17岁，男，710106，陕西省西安市长安区西安通信学院3系20队；兴趣：All Game



オウ加入。
カミーユ与レコア交战，发生剧情对话
クワトロ与レコア交战，发生剧情对话
ウッソ与カテジナ交战，发生剧情对话
カミーユ击破ジェリド，マウアー代替ジェリド死亡。
ジグ与アイン交战，发生剧情对话

SECTION X06：そして悲劇は終わる

WSC版《独眼GUNDAM》的最后一关。初期敌人不强，利用西古强大的战斗力与米安凶恶的支援ID可以统统秒杀，包括艾因。干掉艾因之后赛琳照理还会出来，注意敌兵中有两部塞克2型(ゼク・ツヴァイ)可以拆出稀有零件，一定要抓回来。泰拉·斯奥诺的攻击力极其惊人，笔者的阿姆罗在爆发超级模式的情况下被满血打死。因此要先封住她的ID(不然会一直回复)，用间接攻击尽量削弱后一次干掉。

—— 敌部队 ——

デスパーダ/ファブニール(アイン)x1
バーザム(MDシステム)x11
テラ・スオーノ(セレイン)x1　アイン击破后出现
シスクード(强化型MDシステム)x2　同上
デスパーダ(バイオ・ユニット)x2　同上
ゼク・ツヴァイ(MDシステム)x2　同上
ゼク・アイン/第Ⅰ种兵装(MDシステム)x11　同上
ゼク・アイン/第Ⅱ种兵装(MDシステム)x5　同上

—— 事件 ——

シグ与アイン交战，发生剧情对话
シグ与セレイン交战，发生剧情对话

SECTION 20a：命，散って

华丽的一战，提坦斯和格雷米军都投入了自己的老本，我军则辛苦(?)地被夹在中间。初期只有永恒号和自由、正义二机，应该即刻向右移动准备与主力合流。第二回合我军主力登场，此时应该集中兵力剿灭两股敌军中的任意一股。提坦斯军初期兵力较强，格雷米/ZAFT联军则有一批不弱的增援。假如之前发生普露死亡事件的话，此时可以用捷多与格雷米交信，普露2号便会加入。过关后我军将拥有第四艘战舰(但只有两格空间，不愧是自由/正义专用舰)。

—— 敌部队 ——

サダラーン(グレミー军士官)x1
エンドラ(グレミー军士官)x1
ドーベンウルフ(ラカン)x1
ドーベンウルフ(グレミー军兵士)x2
量产型バウ(グレミー军兵士)x10
ヴェサリウス(ザフト士官)x1
ザク・ウォーリア(ザフト兵)x4
ゲイツR(ザフト兵)x4
クイン・マンサ(クレミー)x1　敌总数10机以下出现
量产型キュベレー(クレミー军NT)x6　同上

—— 第三军部队 ——

ドゴス・ギア(シロッコ)x1
アレキサンドリア(ティターンズ士官)x1
ザンスパイン(カテジナ)x1
メッサーラ(ティターンズ强化兵)x2
パラス・アテネ(レコア)x1
ハンブラビ(ティターンズ强化兵)x2
バウンドドッグ(ジェリド)x1
バウンドドッグ(ティターンズ强化兵)x2
ハンブラビ(ヤザン)x1
ハンブラビ(ダンケル)x1



张晓冬	最近刚好买了一台小神游sp，希望结交爱好相同的朋友，请大家多多来信。
读者资料	20岁，男，300250，天津市河北区江都路黄山里9门409；兴趣：动漫、游戏、音乐



ハンブラビ(ラムサス)x1
ゼク・ツヴァイ(ベイト)x1
ゼク・ツヴァイ(モンシア)x1
ゼク・ツヴァイ(アデル)x1
ゼク・アイン/第1种兵装(ティターンズ兵)x15
バーザム(ティターンズ兵)x8

—— 事件 ——

コウ与04小队战斗后，04小队全员回复HP
ジュドー与クレミー交信后プルツー加入，得到160EXP

SECTION 21a：宇宙を驱ける

终于要与提坦斯决战了，敌人中还混杂了少数月之民。不过纸老虎永远都是纸老虎，只有卡迪珍娜比较难对付。击破西罗克后废人金卡那姆舰队出来闹场，我军大可以看他们与提坦斯火拼。击沉威尔基姆号之后，那个有BL倾向的高安少爷还会按照小说版的剧情，驾驶两次强化的感应式GUNDAM出击。不过他的个人能力实在太废，完全构不成威胁。

—— 敌部队 ——

ソレイユ(フィル)x1
スモー/シルバータイプ(ポウ)x1
スモー/シルバータイプ(DC兵)x2
ウォドム(DC兵)x3
ドゴス・ギア(アズラエル)x1
アレキサンドリア(ティターンズ上级士官)x2
ジ・オ(シロッコ)x1
ザンスパイン(カテジナ)x1
ゼク・ツヴァイ(ティターンズ强化兵)x4
バウンドドッグ(ジエリド)x1
バウンドドッグ(ティターンズ强化兵)x2
ガブスレイ(ティターンズ精锐兵)x4
ゼク・アイン/第1种兵装(ティターンズ兵)x14

——第三军部队(击破シロッコ后出现)——

アルマイヤー(ギンガンム军大名)x3
ウィルゲム(グエン)x1
ターンX(ギンガナム)x1
バンディッド(メリーベル)x1
バンディッド(强化型MDシステム)x7
マヒロー(ステロ)x1
マヒロー(ギンガンム队旗帜)x2
マヒロー(ギンガンム兵)x3
サイコガンダム(グエン)x1　ウィルゲム沉没后出现

—— 事件 ——

カミーユ击破ジェリド，得到165EXP
ロラン与ギンガナム交战，发生剧情对话
ロラン击破ギンガナム，得到330EXP

SECTION 22a：终末の光

由于凶恶的小队攻击系统，本作中的杂兵一向都是任人捕猎、屠宰的野生动物，本关也不例外。初期敌人中只有哈曼、玛修曼和凯拉比较有威胁，其中玛修曼被击破后还会复活一次。哈曼的间接武器威力极强，战舰、大型MA等无法回避的单位最好躲她远点。将哈曼以外的敌人全部消灭后，用墨镜男与哈曼交信可以令其加入(与序章时的交信事件也有关系，详细内容待考)。敌机剩余20机以下时ZAFT军会出来，想捞渔人之利。不过除了克隆面具男的神龟……不、神意GUNDAM外全都很废，笔者用墨镜男驾驶F-91单机灭了他们半军。如果哈曼加入的话，过关后会有一段恶搞情节让玩家选择哈曼的发型，第一个选项是传统的扫把头，第二个则是看起来很萌的长发(恶寒……)，这会影响到哈曼的ID指令。

—— 敌部队 ——

サダラーン(ネオ・ジオン上级士官)x1
エンドラ(ネオ・ジオン士官)x4
キュベレー(ハマーン)x1
キュベレーMk II(ネオ・ジオン强化兵)x2
ゲーマルク(キャラ)x1
ザクIII改(マシュマン)x1
ザクIII(ネオ・ジオン强化兵)x4
ザクIII(ネオ・ジオン骑士)x2
ザクIII(ネオ・ジオン兵)x4
ガザE(ネオ・ジオン骑士)x3

ガザE(ネオ・ジオン兵)x6

—— 第三军部队(敌军剩余20机以下出现) ——

ヴェサリウス(ザフトエリート士官)x1
プロヴィデンスガンダム(クルーゼ)x1
ザク・ウォーリア(强化型AI)x2
ザク・ウォーリア(ザフトエリート兵)x2
ザク・ウォーリア(ザフト兵)x4
ゲイツR　ザフトエリート兵(ザフトエリート兵)x2
ゲイツR　ザフト兵(ザフト兵)x4
ゲイツ　ザフト兵(ザフト兵)x12

—— 事件 ——

除ハマーン外敌全灭后，クワトロ与ハマーン交信。得到175EXP，ハマーン加入。
キラ击破クルーゼ，发生剧情对话

SECTION 23a：甦る亡灵

原来作为BOSS的雷吉昂量产化了，而且一次出那么一大群……首先应该集中火力攻击被敌人洗脑的带(D)妹妹，击破之后她便会重新加入我方，而且还得到一台华丽的专用机。量产人雷吉昂们都有HP回复的技能，所以要集中火力，确实地一个个打倒。而这帮家伙的幕后黑手居然是诈死的基连总帅，真是汗到不行了……

—— 敌部队 ——

トライア(D・トライアル)x1
センチュリオ・レガートゥス(レギオン)x5
センチュリオ(レギオン)x20

SECTION 24a：未来への道标

终于到最终话了，敌人是大大小小共计41个雷吉昂(吐血)将我军团团围住，不愧是量产人军团。这帮家伙每一个都有全体攻击和HP回复，ID指令也很变态，实在是不好对付。建议先集中兵力剿除左下或右下其中一组，剩下那些会以密集的队形聚集过来，用间接攻击招待他们吧。敌人总数还剩25机左右的时候，量产人军团的老大诺玛(ノーマ)又带了12个人三面包抄我军，还放全屏打击的伪月光蝶(鲜血狂喷)……没什么好说的，有什么算什么全都往他身上招呼吧，干掉诺玛就可以欣赏结局了。无眉男居然爽快地认输后自爆……难道这也是潮流么？

当然，本作照例也有爆机后的索敌模式及谢幕关，由于篇幅所限，各位玩家且听下回分解。

—— 敌部队 ——

センチュリオ・コンスラーレ(レギオン)x3
センチュリオ・レガートゥス(レギオン)x8
センチュリオ(レギオン)x30
インペラトール(ノーマ・レギオ)x1　敌总数25机以下出现
センチュリオ・コンスラーレ(レギオン)x2　同上
センチュリオ・レガートゥス(レギオン)x10　同上

—— 事件 ——

(有超级模式的角色在与レギオン战斗前都会自动发动超级模式，就不一一列举了)
キンケドウ与ベラ交信，发生剧情对话



曾从恩	gPod后来居上，我一定会买一台gPod。
读者资料	18岁，男，528315，广东省佛山市顺德区乐从镇小涌村九子坊6号；兴趣：PSP





FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

任天堂	S・RPG	128M
2004.10.07	5040日元	1人用

圣魔HARD 遗迹极限挑战

作为GBA上《火炎纹章》的第三作，有可能也是GBA上的最后一作火纹，《圣魔光石》就其本质来说是一部带有试验性质的作品，其中不免有赶工的痕迹。主线剧情的战斗由于引入了类似外传性质的塔和遗迹而导致难度大跌，不过通关后的大陆探索模式是本作最大精华所在，遗迹是众人修行、挑战的好去处，HARD难度的遗迹更是挑战玩家排兵布阵的一道难题，单人转职过遗迹、全部未转职单位过遗迹都有人试过了，这次我把条件定的苛刻一点：单人不转职过HARD遗迹。

单人转职过遗迹的确没什么难度，但是这并不意味着单人不转职过HARD遗迹就没有那什么技术成分，二者有着本质上的区别：

1、职业上限：这不用说差别了吧！低级职业与高级职业的上限差距综合起来至少有20，这可不是小数目，力、技什么的有差距也就算了，速低的话可是会被地狱犬这种魔物疯狂追击的呀！(转职后似乎也只有部分职业能不被地狱犬追击)而守备和魔防的重要性也就不多说了，在乱军之中对自己的回避有信心的玩家可以无视这两项。

2、职业特技：这项的影响不是太大，但是转职后司祭的魔物特效、刺客的瞬杀和翼龙的贯通都是有助于战斗的强力特技，召唤士的召唤也能带来额外的战斗力或者充当肉盾，转职前只有盗贼有偷盗特技，问题是……有用吗？

3、武器等级：这就直观了，转职前的武器等级最高只有A，也就是说除了男女主角都用不了双圣器，暗魔法中里昂加入时带的那本ナグルファル不能用了（无限耐久的好东西啊！），更要命的是武器等级达到S的那5点命中和必杀加成没有了！

除了这些，单人过遗迹是没有支援的，除了女主角其他人武器用完就等着送死，被石化击中后也要考验运气（大概中了石化就没得活了）等等，都要考虑进去。

至于人物选择方面，有职业弱点的都去坐板凳，敌人的特效武器应有尽有，克骑的、破甲的、屠龙的、杀剑的，被“不小心”摸中一下就是致命的。物理系中除了弓箭手都有武器被克的危险，使用单一武器的职业虽然能通过使用反克系武器反过来压制敌人，但是这也是一把双刃剑，一旦被群殴而换不了武器就回天无力了，再加上反克系武器的耐久不是很理想，不利于持久战的进行，所以也要排除。魔法系中的理魔法面对着敌人恐怖的暗魔法自然出局，遗迹7F的眼球海简直就是理魔法的噩梦，命中与回避上的劣势不说，光是那点可怜的伤害就不知要打到何年何月了，光魔法虽然在遗迹中对魔物的魔法有武器相克优势，但威力、耐久都不尽如人意，而且没有出彩的特殊效果，无奈出局。在剩下的弓箭手和萨满中，虽然都没



冷剑	游戏真的是一个让人又爱又恨的东西，但是，爱总比恨多一点。
读者资料	18岁，男，646000，四川泸州大通路2号六幢楼2单元17号，兴趣：音乐、游戏、足球



有职业弱点与相克武器，但无疑还是使用暗魔法的萨满更有优势，遗迹中的魔物以魔防低的居多，而魔法射程上的先天优势则使该职业近可攻远可守。而在武器方面：ミィル耐久高、威力在低等武器中也算不俗；リザイア是攻守兼备，战斗中的防身魔法；ルナ是蛇妖和眼球的克星，本身附带的20必杀率在魔法中更是佼佼者，魔物中HP60以上的血牛就靠这个来杀了；イクリプス的效果是HP减半，聪明人应该想到是用来对付什么的了……

在进行这次的挑战之旅之前，先将萨满的能力加满。除了移动的能力都要保证全满，尤其是体格要高，暗魔法普遍是超重的豪华铜制封面精装本魔法（A级暗魔法竟然要重20，天杀的暗魔法！），影响了攻速罪过不小啊！至于移动为什么不要15，理由有三：不转职状态下敌人还是各个击破的好，既然不要冲进敌阵，那么15的移动就派不上什么作用；凹点不方便，遗迹的空间较小，没有开阔地为15的移动力做凹点场地，偏偏ルナ和イクリプス的命中不够理想，而必要时还要凹ルナ的必杀，不凹的话这两种魔法的实用性会大大降低；出于人道主义，我们把其他能力都加满了就不要再加移动了……

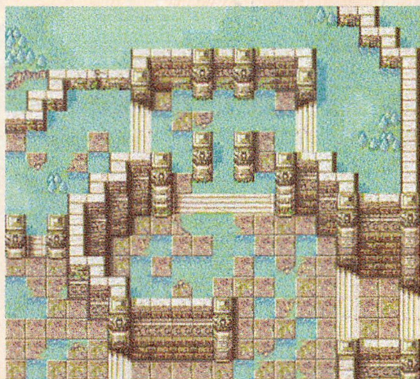


最后得出加满后的综合能力为：基本攻击20+（持ルナ伤害固定为20），命中55+，回避70，必杀10，必杀回避30。

合理利用地形等要素的话回避不是问题，一般的魔物对我们的命中只有20%-30%，而伤害在初期的几层也没什么大问题，再加上有リザイア辅助就更不用担心了。命中方面，虽然暗魔法的命中普遍较低，但适当的凹一下点就能解决命中上的薄弱环节了。

进遗迹前最后的准备工作是注意事项。从基本魔法考虑，D级的ミィル耐久高，威力还过得去，是普通战斗的主力魔法。考虑到人物的存活问题，リザイア是一定要有的，最好10本，每层带一本就不用担心回复问题了。ルナ也要多准备，后期的血牛和高魔防魔物就靠这个解决，10本足矣。ノスフェラート贵为A级魔法，虽然15的伤害和ミィル的8点伤害比起来有那么一点优势，但无奈耐久太低，20的耐久比起45的耐久明显不适合持久战，中看不中用啊。イクリプス2本，自己想想为什么……记得要擅长利用地形的效果，能多10的回避也是会改变局势的；尽量不要被围攻，生存问题什么的暂且不说，被围攻的话连ルナ的命中都凹不了，像梅杜莎和地狱犬这种棘手的魔物是越快干掉越好；特别注意计算敌人的攻击范围，后期长弓较多，梅杜莎的石化攻击也有3格射程，而邪眼的远程攻击更不能小看，往往是一失足成千古恨；在战斗前最好先把敌人的武器全看一遍，装备有勇者系武器的优先干掉，命中虽然不高，但2次攻击只要中一次也够受的了。有条件的话先把HARD遗迹通一遍，熟悉一下敌人的行动规律和增援出现的回合，以便能及时的卡住增援点而减少不必要的战斗，凹命中什么的一定要掌握，武器到后期如果浪费的话会不够用的，必要时对血牛使用ルナ凹必杀以减少魔法的消耗量。

遗迹1F



敌人构成： マミー、ヘルボーン、サイクロプス、モーサドゥーグ、バール、エルグベール

装备物品： ミィル×4，リザイア

注意事项： 遗迹的一层没什么好担心的，如果像梅杜莎和地狱犬这种威胁最大的魔物不在，那么遗迹就是我们的天下了。

初期的位置不需要怎么设置，只要利用地图

洋邦强	游戏玩多了，也许你会发现你的命运和游戏主角很相似，就像我一样，每天早晨会说："新的一天，我的牧场又要管了！"
读者资料	16岁，男，315600，浙江宁波宁海县城关镇檀树头村59-3，兴趣：玩电脑、看漫画

左上角的丛林获得回避加成来对付第一批骷髅兵就可以了，干掉敌人的先头部队后有2条路可以选择，直接拆墙从左路攻下去、从右路迂回过去。个人推荐右路，走左路的话会同时有多批敌人同时行动，虽然有险可守，但是对人物的负担太大。走右路的话要好好利用右上角的丛林，将敌人分批灭掉，之后就是屠杀了，过程中唯一要注意的是蜘蛛的毒攻击，被中毒活活耗死不是不可能的，几回合后敌人会出增援，不过也只是些骷髅什么的。BOSS那里比较好对付，周围的2个骷髅是不会行动的，轻松解决。

是更加危险；剩下的上方路线只有巨人当道，只有5的移动力的巨人无疑是最小的威胁，可以利用魔法的远程优势外加ルナ的必杀一次性解决。通过上方的通道之后就要面对人马大军，争取夺取右中位置柱子的“使用权”，之后与人马大军慢慢周旋，小心其中有几个拿长弓的躲在后面放冷箭，等解决完了大军就去解决了它们，之后的战斗就是稳扎稳打的推进了。BOSS的17速可真王道啊，刚好不能追击……由于不会移动，直接一个ルナ的必杀助它早日升天吧！

遗迹2F



敌人构成：ヘルボーン、サイクロプス、ケルベロス、マグダイ、エルグベール

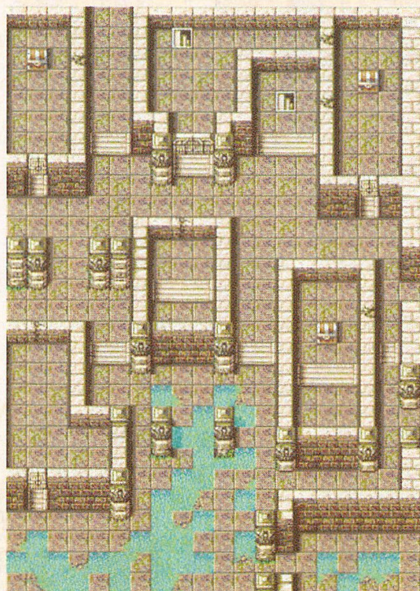
装备物品：ミィル×3，リザイア，ルナ

注意事项：这层开始出现高级的地狱犬了，平均27左右的攻速足以追击我们脆弱的未转职萨满，再加上不低的攻击力与高移动力，因此是优先解决的对象。另外，人马大队利用高移动力进行突击也是要注意的，而且其中不乏有使用长弓的卑鄙小人。



初期会有地狱犬袭来，先抢占初期配置旁边的柱子获得回避加成与其抗衡，HP不够了就靠リザイア防守，切记不要主动进攻，和地狱犬多战斗一次就多一分危险。之后有三条路线，左路迂回的话，路上有地狱犬当道，少走为妙；直捣黄龙的中路则

遗迹3F



敌人构成：ヘルボーン、ゴーゴンエッグ、ケルベロス、マグダイ、エルグベール

装备物品：ミィル×3，リザイア，ルナ

注意事项：这层开始出现遗迹中魔物中的法师杀手梅杜莎了，29的魔力和魔防暂且不说，石化魔法才是其恐怖的根源，中了之后只有等死的份，而且还拥有恶心的3格射程，配合地狱犬的突击是防不胜防。

初期就有源源不断的敌人冲过来，而有利的地形在这层中是没有的，而且每过几回合就有带着钥匙的骷髅来开门，那时就有一批批的梅杜莎和地狱犬杀将过来，所以我们就要寻找“天险”来进行防守，右边的狭长通道固然安全，但

屈详	同志们，请像爱护自己的眼睛一样爱护你的掌机吧！
读者资料	24岁，男，121300，辽宁北宁，兴趣：游戏、动漫、音乐、写作

是考虑到初期左边就有骷髅来开门，届时就有不少梅杜莎和地狱犬被放出来，对我们的萨满是大大的不利，所以卡住左边的开门骷髅才是正道！这里要指出的是，开门的骷髅是不会主动进攻的，因此只要位置卡得好这里也相当于是天险，不过不推荐直接卡在门的正前方，虽然能够依靠开门的骷髅堵住唯一的进攻位置，但也同时堵死了自己的退路，而且被门后的梅杜莎用变态的3格距离石化骚扰也不是件舒服的事，中了石化难免九死一生，最最最主要的一点！万一开门骷髅卡住的是一个近战型魔物，那么战斗的回合会大大延长，而后面跟上来的梅杜莎和地狱犬就会在周围集结，3、4个梅杜莎同时石化的话，愿主保佑你……





先利用初期的回合时间差解决骷髅的先头部队，只使用ミィル，出几个必杀的话应该只消耗掉一本。萨满左边的骷髅就是开门的骷髅，门前空一格的位置刚好可以保证只有2个攻击面，而分批解决敌人有个好处：不用频繁切换魔法，并且避免了诸如リザイア、ルナ这类高级魔法的无谓浪费。



这是2F中最危险的一回合，这种时候应该断然换上リザイア进行防守，梅杜莎在使用完石化前是不会用魔幻的波动主动进行攻击的，主要的针对目标还是地狱犬，解决完所有犬科魔物后再换上ルナ解决了梅杜莎。期间祈祷不要中石化吧！考验运气的时候来了！

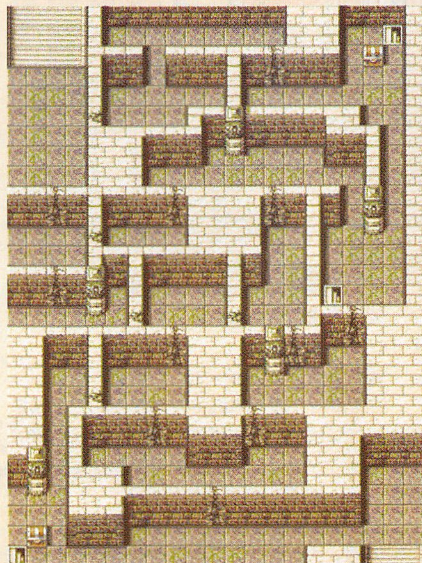


这批地狱犬扛过后，リザイア用掉了13次，一次必杀都没出……另外，我承认我运气好了点，竟然从增援身上得到了とっこうやく！不过我一次都没用过……

估计撑过了初期的困难阶段后已经没什么能拦的住我们了，问题是……武器快用完了！？如果是在遗迹中被打倒我没有怨言，但是要我弹尽粮绝的退却，我不干！不过也许是制作者的无心插柳，好像有个宝箱能凹出暗魔法，而且似乎是リザイア，神果然在保佑我啊！

得到リザイア后清理完杂兵通了这层吧！顺便……BOSS没什么威胁，リザイア出必杀干掉了……

遗迹4F



敌人构成： ヘルボーン、ゴーゴンエッグ、ケルベロス、マグダイ

装备物品： ミィル×3，リザイア，ルナ

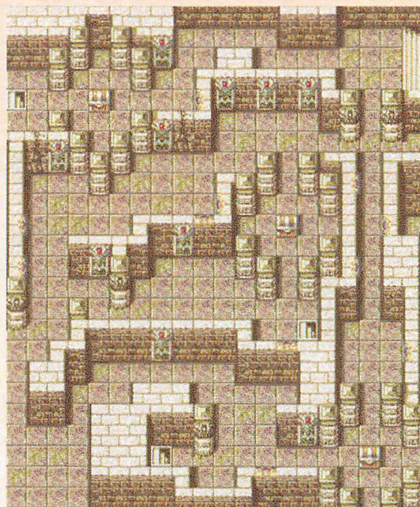
注意事项： 要注意的是武器的消耗和敌人的长弓海，拆墙的时候要有计划，不要东拆一面、西拆一面，那样还没见BOSS就把武器耗光了。对付长弓也不用怎么担心，命中和威力都不怎么理想，相比起来还是几只地狱犬的威胁较大，没有有利地形对付它们还是比较困难的。

初期决定一个拆墙路线后就稳步推进，虽然这层的梅杜莎比起之前是有过之而无不及，但是墙壁的天然障碍反而减少了石化魔法带来的威胁，利用墙的厚度消耗完石化魔法后再换上ルナ对付梅杜莎是最简单的办法。这层的2个宝箱中都是物理武器，可以无视了，那几个盗贼就放过吧，不值得在他们身上浪费魔法。其它就

罗凌琼	我相信所有掌机迷都可以"玩物不丧志"，自豪地说："我对得起游戏！"
读者资料	13岁，女，363300，福建云霄绥阳路869号，兴趣：推理冒险

没什么要注意的了，几只地狱犬还是用リザイア进行防守反击，BOSS就用ルナ凹必杀吧！

遗迹5F



敌人构成：ヘルボーン、ケルベロス、マグダイ、サイクロプス

装备物品：ミィル×3，リザイア，ルナ

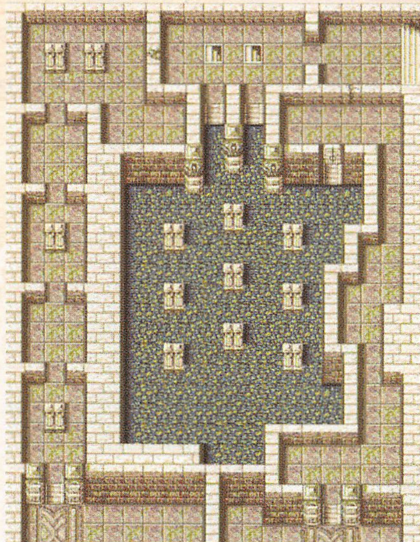
注意事项：墙上的机关一定要小心，尤其是在侧面的隐秘机关，不要还没见BOSS就被毒的HP只剩七七八八了，敌人中只有地狱犬的威胁较大，万一被逼在机关旁就危险了。

虽然走哪条路都可以，不过推荐走正上方，原因见后。大地图上看看敌人的数量与HP就知道这又是一场考验武器耐久与使用的战斗了，每次攻击都凹必杀显然不切实际，合理利用机关才是正道！控制好敌人的攻击范围，将其引到机关旁使其中毒的话可以节约不少武器的使用次数，合理安排的话武器应该够用的。



如果武器实在不够了也不要急，之前在遗迹2F时我们也遇到过这种情况，那时能解决的话，那么现在也能解决！大家掌声有请最可爱的人——盗贼！话说回来，盗贼这职业真是好啊！左上角的宝箱又能开出リザイア了，有了2本リザイア再过不了这层的可以反省一下了……

遗迹6F



敌人构成：ヘルボーン、ゴーゴンエッグ、サイクロプス、アークビグル

装备物品：ミィル×3，リザイア，ルナ

注意事项：这层是蜘蛛的海洋，虽然蜘蛛的攻击不是太高，但一旦被击中伤害事小，中毒事大，被活活毒死也不是不可能，而且这层开始出现的邪眼拥有的暗黑魔弹远程骚扰也是不小的威胁。步步为营才是这层的宗旨。

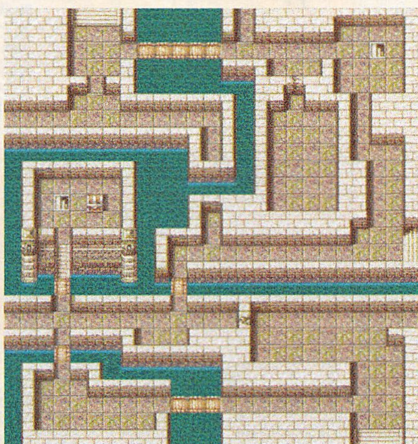
初期不推荐将人物配置在中间，虽然能靠柱子获得回避，但也要同时面对海一样多的蜘蛛和邪眼的暗黑魔弹，走左路或右路才是最稳妥的办法。要指出的是，这层的梅杜莎只携带了石化魔法，因此干掉周围的敌人后就可以无视它的存在直接开打，而邪眼的回避不高（主要是体格太低），HP又不多，即使是ルナ，也有80以上的命中率，追击就能搞定。2种最麻烦的敌人解决后就可以肆意屠杀了，BOSS嘛……用间接攻击“屈”死吧！

遗迹7F

敌人构成：ヘルボーン、ゴーゴンエッグ、アークビグル、增援中会出现エルゲベール、ケルベロス

装备物品：ミィル×2，リザイア，ルナ×2

注意事项：什么叫郁闷……用法师打遗迹7F



就是典型的教材。据不完全统计，这层敌人的平均魔防在20以上……说白了，敌人的80%是由梅杜莎和邪眼组成的，而且攻击力都是40左右，同时与3个开战就有可能导致我们的萨满直接升天，而且初期的增援中极有可能出现地狱犬这种天杀的魔物，极其考验萨满的生存能力，考虑到敌人的魔防问题，ルナ就配了2本，对付梅杜莎和邪眼是足够了。

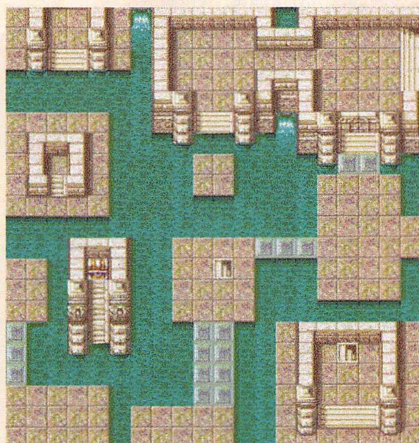


初期的首要任务就是防守，推荐初期人物配置在右下角，那里的兵力相对薄弱，而且初期没有特定增援，可以放心地对付冲上来的大群邪眼，处理掉初期的敌人与增援之后就可以继续前进了，之后的石化魔法什么的应对战术之前说过的，不再多废话了。



特别要注意的是图中所指出的三个位置，如果没有走到或走过那三个位置的话，固定位置是死活不会出增援的。增援中将可能出现地狱犬这种天杀级的魔物（相对经过大战的萨满而言），自求多福吧！处理掉增援后就老样子，用ルナ出必杀干掉BOSS进入下一层。

遗迹8F



敌人构成：デスガーゴイル、アークビグル、サイクロプス、增援中会出现エルグベール、ケルベロス、マグダイル

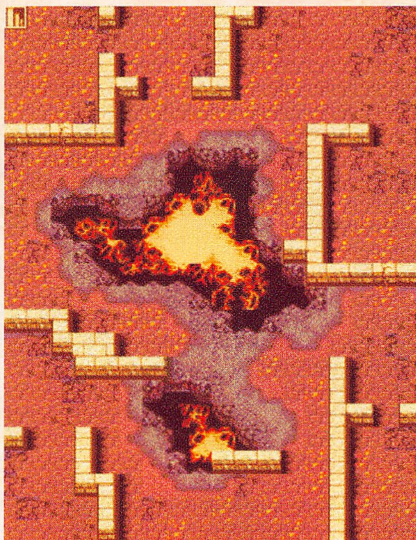
装备物品：ミィル×3，リザイア，ルナ

注意事项：水路的行走非常不方便，最好初期决定一条路线先等着，到了固定回合道路全开了再向BOSS杀将过去。敌人中的空军非常之多，打个比方就是“蝗”军，有如蝗虫那样的排山倒海之势。石像鬼的攻速也不低，一般不拿什么钢系或勇者武器的石像鬼是追击不了的。最要命的是一旦在海中被困住的话就等于宣告了死刑，不要以为海上那10点回避加成会对萨满有效，那10点只对能在海上自由行动的兵种有用，其他人在水里没淹死就万幸了。



初期的位置非常重要，推荐上行，先把那几个巨人干掉后再等道路全开回来，而且路上的兵力比起右边要少上不少，可以减轻不少负担。在向BOSS杀过去的路上要小心邪眼和敌人增援的突袭，增援一般是走到另一块陆地就出现的，有增援当然就有可能出现地狱犬，拿长弓的人马也是比较烦的敌人，必要时记得利用陆地间的通道来一夫当关。走到BOSS前还会出几批增援，不过是敌人的垂死挣扎罢了，轻松解决完BOSS就迎接下一层的岩浆考验吧！

遗迹9F



敌人构成：ヘルボーン、サイクロプス、アークビグル

装备物品：ミィル×3，リザイア，ルナ

注意事项：一上来也许会被敌人的数量和HP吓倒，HP60的敌人不在少数，不过如果能好好利用地上的岩浆陷阱就可以大大减少攻击方面的负担。敌人中最烦的莫过于使用暗黑魔弹的邪眼了，伤害40左右，而且命中又不低，如果一不小心同时进入了3个邪眼的射程就麻烦了，总之先步步为营，把暗黑魔弹消耗掉再走吧，5的耐久不算多的。

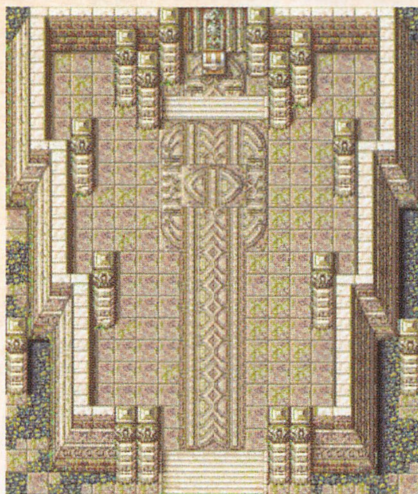
具体打起来就是将敌人分批引开，利用岩浆“辅助”攻击。敌人中的邪眼一般是耗完其远程魔法再解决的，对自己的技术有信心的可以直接冲进射程用ルナ搞定邪眼，不过可行性非常低。解决完初期的敌人后就没什么好说的了，经过了之前的8层，这层的难度可以说是很低的了。BOSS升天后，我们就要面对遗迹最恐怖的第10层了！

遗迹10F

敌人构成：ドラゴンゾンビ×10

装备物品：イクリプス×2，リザイア，ルナ，とっこうやく

注意事项：尸龙层的难度即使是转职来打也是数一数二的，之前在选择这次挑战遗迹的人物时也考虑到了这点，尸龙的弱点不多，双圣器、龙系特效武器和弓箭而已，能力也是恐怖的可以，不过幸好速不高，否则就真没得打了。









龙系特效武器虽多，但无奈基础攻击力不高，而且是近战武器，不转职使用的话太冒险；而不转职能使用双圣器的只有男女主角，不过这2人能否通过之前的9层还是个未知之数；弓箭的威力固然可靠，不过相对尸龙90左右的HP来说就逊色多了；算下来只有萨满能对尸龙造成不小的伤害了。

装备就如图所示，大回复药是用来与尸龙耗HP的，毕竟尸龙对萨满的命中都在70%以上，而伤害也是固定在37左右，没有大回复的话是基本没胜算的。

初期的位置就配置在图示位置，由于最上方的是BOSS，不会移动，所以该点就成为了安全位置，以后每打一条尸龙就要将其引到这点来



各个击破。

由于尸龙的HP太多了，靠リザイア或ルナ硬啃的想法实在太疯狂了，因此要用到イクリプス。开场就用身上带的2本イクリプス将每条尸龙的HP减半，多减无益，理由后述。

减完HP后下移一格先引最下方的尸龙，那是唯一一个能打到尸龙而且又不会被2条同时围攻的位置，打法就是装备リザイア防御反击，2次攻击绝对不能MISS，攻击后下回合尸龙的HP等于或少于20的话就用ルナ凹个命中解决，大于20的话(一般是21、22左右)就凹个必杀。话说起来轻松，做起来就难了，第一条能这样打，第二条、第三条就未必了，我们不妨做道数学题：



设尸龙的伤害37、魔防10+10，萨满持リザイア的伤害30，能对尸龙追击，一战下来萨满的HP损失量为37-(30-20) ×2=17。

一般打完2条尸龙后HP就只剩下25左右了，所以如果靠硬拼的话没有人是尸龙的对手，所以在打第三条尸龙的时候就要凹一次尸龙攻击的MISS，那么战后萨满的HP至少有37，如果之前的2条尸龙中有一条的攻击力是36，那么萨满剩下的HP就有38，足够撑的住37的攻击了，然后打完3条用一次全回复药继续下3条。之前不用イクリプス将尸龙的HP减2次就是要配合这个战术，尸龙的HP太少的话萨满的HP就吸不够了，接下来的战斗就根本无法顺利进行。另外，要计算好尸龙的HP余量和魔防，不要找一条HP多而魔防又高的尸龙作为第三个攻击对象，如果那尸龙还剩20多的HP的话就麻烦了。事后想想，这战术不知是纯属巧合还是制作者的有意安排，如果是有意安排的话那也太……

将这样的战术持续3个回合后正好用掉3次大回复药，场上应该只剩下一条尸龙BOSS了，而我们的萨满HP应该也只剩1、2点了，最后一搏，用ルナ凹出个必杀结束这恐怖的战斗吧！

经过N回合的磨难之后，萨满的不转职HARD遗迹单人挑战终于结束了，通过之后的感想是……难度还可以更高一点，比如全铁系不转职通遗迹、全火球通遗迹、不转职背人过遗迹……（旁人：这人疯了！）





文/NW旅团 Alucard
责编/方舟

秘技侦探团



秘技

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！



GBA 横行霸道 ACT

打开秘技模式：A+B+START

拥有全武器：←、→、↑、↓、A、A

100盔甲：←、→、↑、↓、A、L

金钱：←、→、↑、↓、L、L

100生命：←、→、↑、↓、A、R

降低星数：←、→、↑、↓、A、B

增加星数：←、→、↑、↓、R、A



NDS SD高达G世纪DS SRPG

复制机体

下一关强制出击的机体，在上一关被打爆后，进入下一关前不修理，在强制出击时会得到一架一样的机体。这样就有两架机体了。

注意：如果复制出来的新机体在得到的那关被打爆，机体将消失，直到下一次强制出击时出现。



NDS CATCH! TOUCH!耀西 ACT

无尽模式走过10000米，会得到青铜色耀西，它可以带60颗蛋。20000米通过后可以得到紫色耀西，可带50颗蛋，而且走路速度极快，高手向。



GBA 罪恶工具A FTG

使用TESTAMENT：在标题画面输入↑、↓、→、←、A会听到提示音，进入游戏后就可以使用TESTAMENT。

使用DIZZY：在标题画面输入↓、↓、R、L、R会听到提示音，进入游戏后就可以使用DIZZY了，同时TESTAMENT也可以使用了。

EX模式出现方法：在标题画面输入→、↓、←、R、R会听到提示音，进入游戏后可以使用角色的EX模式。

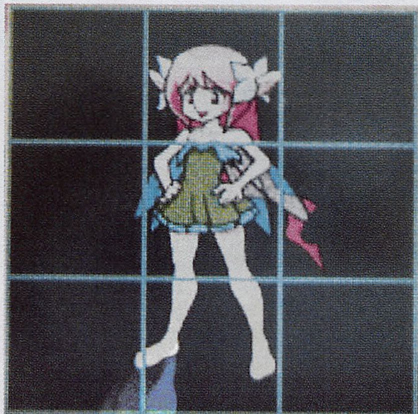


NDS 怪蛋英雄 RPG

新隐藏蛋兽：

从村中卡片店的后门进去，走到最下面一层，可以看到输入密码的地方，输入以下密码可以得到新的蛋兽ジャイアントフェアリー。该蛋兽攻击力一般，但是有5个スカ点，敌人不容易伤到它。

密码：スキップひとつでだいじしん



表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技

标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指



The Tower SP SLG

取消建筑物数量限制

02004612	00
02004614	00
02004616	00
0200461A	00
0200461C	00
0200461E	00
02004620	00
02004622	00
02004624	00
02004626	00
02004630	00
02004632	00
02004634	00
02004640	00
02004646	00
02004648	00
0200464A	00
0200464C	00
0200464E	00

马达加斯加 ACT

生命无限

0200648C	05

金币

0200641C	63

关卡全开

02008074	0101
0200808C	0101
020080A4	0101
020080BC	0101
020080D4	0101
020080EC	0101
02008104	0101
0200811C	0101
02008134	0101
0200814C	0101
02008164	0101
0200817C	0101
02008194	0101
020081AC	0101
020081C4	0101
020081DC	0101
020081F4	0101
0200820C	0101
02008224	0101
0200823C	0101
02008254	0101
0200826C	0101
02008284	0101

可爱的宠物世界 ETC

能力全满

020001A2	64
020001A3	64
020001A4	64
020001A5	64
020001A6	64
020001A7	64

金币

020001B0	09

全服装

02000178	0303
0200017A	0303
0200017C	0303
0200017E	0303
02000180	0303
02000182	0303
02000184	0303
02000186	0303
02000188	0303
0200018A	0303
0200018C	0303
0200018E	0303
02000190	0303
02000192	0303
02000194	0303
02000196	0303

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

各路实用烧录程序全面更新

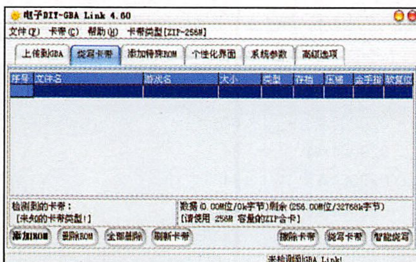
RomCenter 2.70 beta 7发布

ROM整理软件，对ROM收集达人非常有用。不过需要先安装2.62版，然后以2.70版中的文件替换2.62版中的文件。更新如下：

- zip动态库更新
- 不会产生ROM缺少BIOS的报错
- 修正合并纠正错误后的zip包
- 修正带括号的文件名会产生的错误
- 打开数据管理界面时不会自动连接网络（需要点刷新按钮才更新）
- 数据管理界面在网络下载中设置取消按钮
- 刷新列表

GBALink配套软件4.60测试第1版

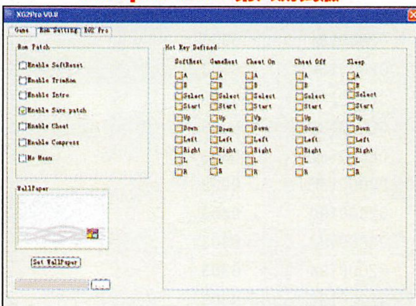
- 增加支持ZIPII 512M卡带
- 修正个性化界面PLAY LAST GAME



和模拟器的图标错位的问题

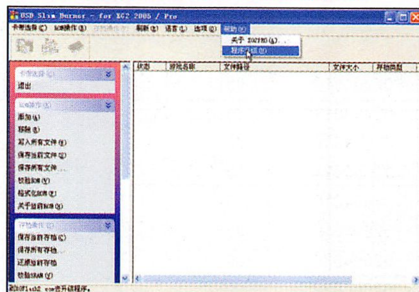
- 修正对ZIP系列卡带ROM列表直接添加有NES游戏烧写卡带后有可能出现的白屏问题
- 一些其它小的调整
- 内置的GB/GBC模拟器更新为GOOMBA 2.2版，NES模拟器更新为PocketNES 9.98
- 增加12个ROM的金手指数据
- 游戏中文名库更新到1988

XG2pro V0.8 第六测试版



- 可以选择要用多大的SMS空间去储存游戏记忆
- 全面支持XG2005 1G
- 修正很多bug，SMS功能已经比较完善，可以显示当前游戏记忆的名字

XG 2005 Slim Driver V1.20

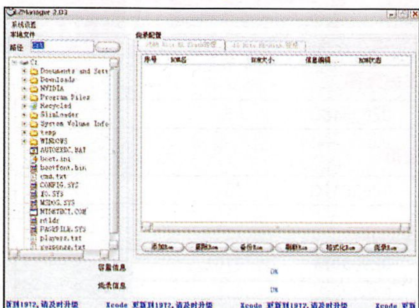


- 全面改写烧录内核，升级到V1.20版本
- 对XP的驱动再次做出修正．可以简单地运行"c:\SlimLoader\USB_Driver"里面附带的驱动更新工具来升级

EZClient 3.12

- Xcode和Rom名列表更新到1934
- 卡带背面左下角标有EZ A12字样的EZ2 256Mbit卡带必须使用此版本软件才能正常工作
- A12为最新的EZ2卡带版本号，一般以白色字样标注于卡带电路板背面左下角

EZ3Manager 2.03



- 增加了Loader的自动检测和自动升级
- 增加了备份整个saver目录的功能，备份到EZManager目录的Saver目录下
- 更新了Xcode和Romnamelist

吴秉达	真正的游戏高手玩游戏益智而不是丧志。
读者资料	17岁，男，136100，吉林公主岭市第一中学一年17班，兴趣：篮球、电玩

— 修正了EZPDA的一个文件系统错误

ECube客户端 3.00版

— MP3播放

— 图片浏览

— 电影播放

— 增加了View子菜单

— 全新的Loader界面

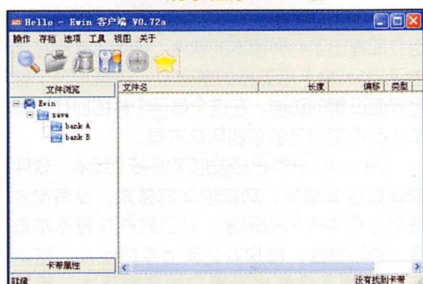
F2A PowerWriter v2.61英文版

— 只是将原来的程序操作界面英文化，其他的没有改动

F2A USB Writer V1.02

— 带独立烧录器的F2A烧录程序，并没有大的更新

EWIN烧录程序 0.72版



— 增加了GB插件，使用方式同其他插件

— 升级了FC插件

— 更新了校验数据库

— 增加了卡带的镜像功能，是指将卡带中的所有文件（包括存档文件）以一个文件的形式保存起来，打开Eformat 程序 "shot"镜像，"Recall"恢复

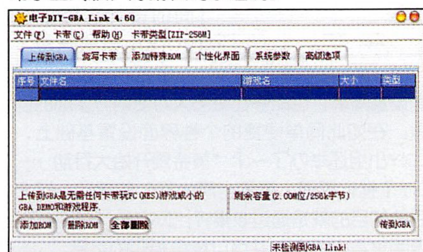
— 其他一些小的修正

— 更新了CHT码文件

升级方式：替换成最新的程序和文件即可，并格式化升级成新的OS版本

GBA Link 配套软件 4.60正式版

4.60第一版测试刚发布不久，DIY小组又发布了正式版，好勤快的小组啊。



— 修正对ZIPII 512M卡带烧写的ROM全部使用压缩，刷新卡带后添加ROM出现的金手指错乱问题

— 不允许关闭装入金手指或压缩进度窗口，防止因关闭进度窗口出现的错误

— 修正窗口切换时引起操作界面出现的一个小错误

— 修正更换传输等待画面可能引起的连接失败，并且因传输等待画面有容量限制，建议不要使用画面过于复杂的图片

— 内置的NES模拟器更新为PocketNES 9.98(20050508)

— 游戏中文名库更新到1993

情报驿站

现在最令人关注的可能就是NEO FLASH烧录卡了。卡带完全可以完美运行目前DUMP出的两款游戏，但是需要将卡插到PASS ME这个相当于直读的破解器上，然后再插入卡中运行。对游戏厂商来说，这不是个想听到的消息，但对广大的穷苦玩家来说，一次性投入获得多次收益倒是不错。凌晨刚截稿时传来了消息，PSP模拟器出了，作者第一时间下载了这个程序，界面类似DOS，目前只能运行玩家自己开发的EBOOT.PBP格式的小程序，比如说那个GB模拟器，还有计算器，文本编辑器，各种动画DEMO都能很好地运行，期待下一步能运行UMD ISO吧。



厂家和玩家之间并不是对立的关系，只不过是因为利益的关系而是双方呈现在一个对立的席位，厂商要获利生存，玩家要玩游戏而且需要付出的最少，那么在两者中出现的烧录卡，模拟器，非官方软件则成为了使双方关系紧张的一个媒介。到底该怎么评论这三者的关系呢？作者本人也许够不上资格说三道四，但是在越来越高深的科技面前，一切几乎都可以归结于加密与解密，任何一方想要长久地在技术上领先于对方是永远不可能的，只有双方交替的领先对方才能使科技产生循序渐进的发展。

文/编：天意

GBALINK ZIP2 512 详细测试

2005年GBA烧录卡推出的步伐有所减慢，之前只有XG小组在年初时推出的产品，然后就是EDIY小组于5月份推出的这款新GBA烧录卡–ZIP2 512M了。这款烧录卡拥有512M实际使用空间和256M压缩使用空间。由于有256M压缩空间，因此这款512M的卡带有着1G的实际使用容量。512M的超大容量也是以后进行NDS游戏烧录的必要条件。

一、产品介绍篇

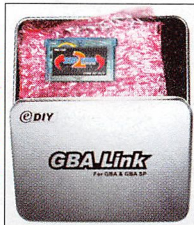
这款ZIP2 512M在ZIP2烧录卡的基础上增加了容量，达到了512M实际的容量，并且使用时间也有所增加，可以说应用了最新的技术。

2005年年初XG推出的那款名为XG FLASH2 PRO的产品也是能够使用压缩功能的，但是压缩空间只有64M。该容量就是当初EDIY推出ZIP卡带时候的压缩空间容量。当时笔者就猜想，EDIY小组会不会再次续写神话，把ZIP压缩烧录卡的使用空间扩大到256M呢？结果没过多久，EDIY小组在4月下旬的时候就公布了这款产品，证明了笔者的猜想是正确的。



↑GBALINK ZIP2 512M

这款产品的包装还是沿用以前的方式，外面是纸盒，卡带则装在铁盒里，可以很好地保证产品在运输途中的安全性。从包装上就能够看出EDIY小组严谨的做事态度。



↑采用铁盒包装产品。

以下是从EDIY官方主页上了解到的产品特点：

1、延续ZIPII系列的所有特点

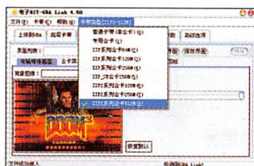
· 大容量压缩空间，解压缩速度超快
· 实时时钟功能
· 超强省电
· 烧写快速（使用USB烧录器）
· 超强金手指功能
· 超级记忆系统（SMS）
· DIY个性化界面

2、压缩空间达到了256M，可以说没有不能压的ROM，真正实现了玩家们将512M卡带当做1G卡带来使用的愿望。256M的压缩空间可以说是个极限。目前由于GBA的硬件机能所限，还没有超出256M的ROM出现，所以压缩容量超出256M没有实际意义。

3、比ZIPII 128M和256M更加省电，有效延长游戏时间40分钟左右。

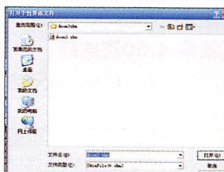
以上的产品特点将在本文中得到验证。

二、软件篇


↑GBALINK 4.60软件。

由于512M寻址空间的问题，原来的GBALINK烧录软件不能支持512M卡带的烧录，因此EDIY小组立即推出了4.60版本的软件。该版本软件在增加了对512M卡带支持的基础上，还增加了个性化界面设置的功能。在这个倡导个性的时代，每个人都希望自己的东西与众不同。

GBALINK软件已经发展了很多个版本，软件的稳定性非常好，功能也非常强大，没有发生烧录过程中死机的现象，并且软件设置非常直观，通俗易懂，特别适合新上手的朋友。这次的4.60版本个性化设置功能非常强大。笔者原来以为界面设置功能里的每个图片都要自己去定义，下载别人的界面文件时也是需要自己设定路径。但当笔者实际试着下载最新界面《DOOM3》主题的时候，发现导入界面其实很简单。GBALINK4.60的界面软件可以保存成*.skn的文件，只要在第一次制作界面的时候指定图片的路径，以后就能够保存为单一文件。例如笔者下载《DOOM3》的主题界面文件名就是DOOM3.skn，导入这个文件就能够得到DOOM3的主题界面了，非常方便。


↑个性界面导入设置简单明了。

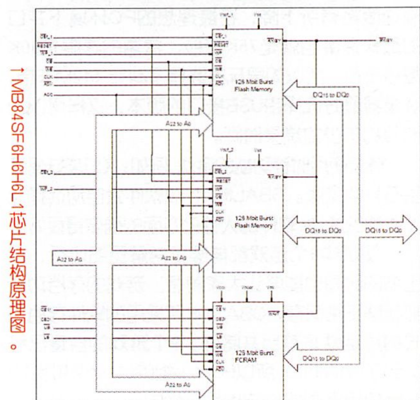
在提倡个性化设置的时代，任何人都希望使用简单明了的个性设置。在个性界面的设计思路上面EDIY小组的确费了一番苦心。既能够做到设置简单，也能够让更多人方便地分享你的创意。在如此简单便捷的个性界面设置基础上，EDIY小组还举办了一个“黄金周开始大行动－－DIY个性化界面，赢取丰厚大奖”的活动，这个活动的目的就是通过收集评比网友设计的个性化界面来得出名次，并可以获得相应的奖品。



↑takeda0079所制作的DOOM3主题作品，非常精美。

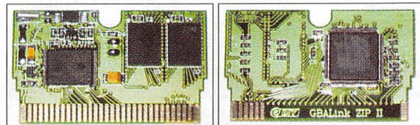
三、硬件篇

ZIP2 512M卡带的芯片采用了与256M版本不同的MCP（Multi-Chip package,多芯片封装）类型的FLASH(闪存)芯片。256M版本的ZIP2采用的是三菱型号为：M6MGT647的TSOP(薄型小尺寸封装)封装的MCP芯片。而这款512M容量的产品，采用了富士通的MCP芯片。型号为：MB84SF6H6H6L1，生产日期为2004年第3周。通过查询富士通网站了解到该产品使用电压是1.8V，FLASH容量为256M，FCRAM（压缩ROM数据的释放空间，2个芯片合计256Mbit，这个也是ZIP卡带拥有压缩功能的硬件基础)的容量为128M，封装形式为FBGA(细密球型网阵列封装）。



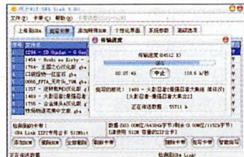
↑MB84SF6H6H6L1芯片结构原理图。

这款富士通的MCP芯片曾经广泛应用在手机和PDA上，其功耗非常低。这次的闪存芯片型号更换对ZIP2 512M卡带的功耗降低起了很大的作用。EDIY在产品中使用了2颗芯片才构成了512M的容量。在游戏存档芯片的使用上，EDIY选择了东芝的SRAM芯片TC55V040，容量为4M。512M的卡带使用4M的存档芯片容量是足够的了，再加上ZIP2卡带的存档压缩功能，记忆棒SMS功能，游戏的存档保存能够完美解决。笔者猜测，4M的SRAM芯片中作为压缩存档的使用空间实际为2M，剩余的2M空间应该是恢复、读取存档数据用的。



↑卡带PCB正面，SRAM，MCP闪存，电池也在这里。 ↑卡带PCB背面，CPLD超大规模可编程芯片在这里。

ZIP2所使用的CPLD笔者估计应该是xilinx品牌的产品，因为该品牌的CPLD在国内的电子应用领域是最常用的芯片，并且非常容易购买。笔者曾经询问过EDIY小组ZIP2是怎样实现耗电下降的，EDIY的回答是更换了新型号更省电的CPLD芯片。看来为了延长使用时间，更换CPLD和闪存芯片的做法是非常有效的。



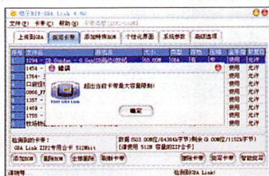
↑烧录了9个不同的游戏类型，还剩余9Mbit的空间。

电池的选用上，EDIY小组选择的是LIR2025型号的3.6伏锂离子充电电池。该电池出厂的时候就是充足电的，所以新购买的卡带不需要先充电就能够直接保存游戏存档，但是笔者一直认为采用3.6V电压的电池在以后的使用过程中容易造成充电不满的现象。以前笔者就反映过这个问题给EDIY小组，EDIY小组的回答是：因为3伏锂充电电池的产品真假难辨，所以只好采用了3.6伏的国产锂离子充电电池。不过从众多玩家的实际使用状况来看，采用3.6V电压的电池也没有造成什么存档丢失的情况。

时钟功能的芯片（卡带PCB正面图片中的左上角芯片）采用了GBA官方的方案S3511A时钟芯片搭配无源晶体振荡器（简称晶振），给ZIP2卡带增加了时钟功能。并且，ZIP2卡带的时钟功能走时非常精确。

四、测试篇

笔者的测试平台为：CPU：P4 3.4G（800M外频，超线程），内存1G，操作系统WINDOWS XP Media Center 2005，该系统包含了SP2补丁包。GBASP为我们的太阳限定版，测试游戏为:SD高达G世纪、星之卡比-镜之大迷宫、王国之心-记忆之链中文版、口袋妖怪-红宝石中文版、最终幻想战略中文版、逆转裁判3中文版、最强忍者大集合2中文版、合金弹头A中文版、牧场物语中文版。除去中文版游戏之外，游戏ROM都经过了管理软件的

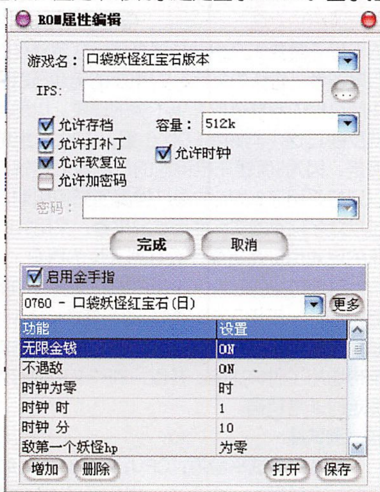


↑9个游戏全部使用金手指功能后，显示超出卡带最大容量限制。

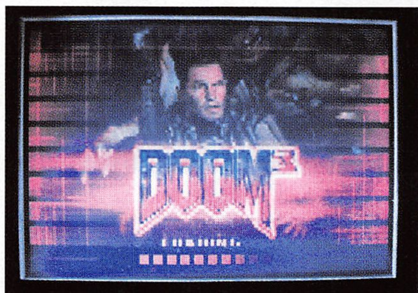
认证。GBALINK的烧录器为USB接口版本。

在测试的过程中，上述列出的游戏可以全部烧录到ZIP2 512M卡带中，并且为了测试该卡超强的压缩性能，所有游戏都采用压缩烧录方式。全部游戏采用压缩方式就能够最大限度的反应出ZIP2 512M卡带的稳定性。笔者在这次烧录测试中为何采用中文游戏较多呢？也是因为中文游戏存在中文字库的部分，更能测试出卡带压缩方式在判断中文游戏方面是否稳定。如果运行游戏中发现花屏、黑屏、死机等现象就说明了压缩方式不稳定。

笔者发现了一个有趣的现象。如果游戏使用金手指功能是会占用闪存空间的，笔者第一期烧录以上9个游戏的时候没有使用金手指都能够正常烧录，但当笔者全部游戏都选择了金手指功能之后再烧录时，出现了超出卡带容量的警告对话框，但是卡带剩余还是显示9Mbit。金手指



↑口袋妖怪红宝石-时钟功能会自动选择。



↑DOOM3主题烧录联机界面。

占用的空间软件上显示不出来，不够直观。希望以后EDIY小组能够把金手指使用空间的容量也计算进去。

由于采用了GBALINK的USB接口，烧录器烧录的速度提升了不少，一直在以120K－118K每秒的幅度波动。9个游戏的烧录一共花了8分54秒，考虑到512M的容量，这个成绩是非常理想的。不过，如果读者使用的是并口版本的烧录器那么烧录速度将有所下降，在最理想的PC环境下并口的最快速度也就是75K每秒，普遍的速度是50K每秒左右。所以如果玩家选择了ZIP2 512M卡带，烧录器最好选择带USB接口的版本，这样可以为你节约不少的烧录时间。

烧录使用时钟功能的游戏，例如：《口袋妖怪红宝石》中文版。GBALINK4.60软件会自动选择允许时钟的选项，软件的人性化方面的确做得很好。

测试中9个游戏都能够正常解压缩运行，解压缩的时间也能够让大家满意。游戏的存档功能都能够正常保存，GBALINK所采用的软件存档方式的稳定性是有目共睹的。9个游戏的容量已经达到了976Mbit，所以EDIY小组的512M卡带当1G实际使用空间的说法也是正确的。

游戏名称	存档类型	游戏容量	压缩容量	烧录时间	解压时间
SD高达G世纪	EEPROM_V124	128Mbit	68Mbit	1分18秒	24秒
星之卡比-镜之大迷宫	SRAM-V113	128Mbit	50Mbit	52秒	22秒
王国之心-记忆之链中文版	SRAM-F-V103	256Mbit	142Mbit	2分29秒	46秒
口袋妖怪红宝石中文版	FLASH1M-V103	64Mbit	40Mbit	42秒	12秒
最终幻想战略中文版	FLASH512V130	128Mbit	47Mbit	49秒	16秒
逆转裁判3中文版	SRAM-V112	80Mbit	60Mbit	1分05秒	16秒
火影忍者2-最强忍者大集合2	SRAM-V113	64Mbit	29Mbit	30秒	12秒
合金弹头A中文版	EEPROM-V124	64Mbit	33Mbit	35秒	13秒
牧场物语中文版	SRAM-V113	64Mbit	31Mbit	34秒	12秒

备注：游戏全部采用压缩烧录方式进行测试

连续运行游戏测试

红灯时间	自动关机时间
7小时15分	8小时25分

测试条件：GBASP我们的太阳限定版，星之卡比-镜之大迷宫

利勇明	游戏就是人生，动漫就是生活。
读者资料	16岁，男，528511，广东佛山高明区职业技术学校高一2班，兴趣：玩游戏、看动漫

五、测试总结

从左页的测试表格中可以发现，ZIP2 512M卡带的确在连续运行时间上面有所增加，以前的ZIP卡带电老虎的现象也不存在了。



↑游戏列表界面。

优点有：

1、512容量，1G的使用空间。
2、支持时钟功能，走时精确。
3、拥有超级记忆棒功能。
4、配合USB烧录器烧录速度快。
5、软件能够DIY个性界面。
6、拥有存档压缩功能，游戏再多也够用。
7、采用MCP闪存芯片和低功耗的CPLD芯片，耗电降低。
8、支持金手指功能。

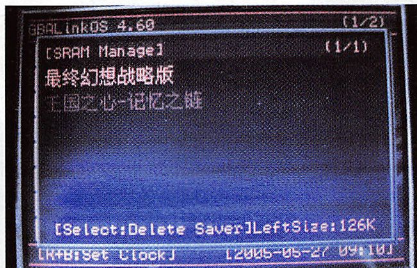


↑金手指修改界面。

缺点有：1、可能出现充电不满的情况。
2、采用并口版本的烧录器会增加烧录时间。



↑SMS超级记忆棒系统界面。



↑存档压缩管理界面。

3、NDS上面不能够烧录GBA游戏。

EDIY小组为我们带来的这款ZIP2 512M新产品的确如宣传的那样优秀，并且价格也合理。单卡零售价格为558元，512卡带+USB版本的烧录



↑时钟调整界面。

器零售价格为656元，可以说以512M容量产品的价格提供了可以实际使用达到1G空间的烧录卡产品。而且，该款产品在以后的NDS烧录中也能够发挥作用，EDIY小组的网站上已经对用无线网卡烧录NDS小游戏进行了测试（详细的内容可以到EDIY的官方网站了解），说不定通过以后的研究，EDIY小组可以让这款GBA的烧录卡直接具有NDS烧录卡的双重功能。现在，玩家如果想购买超大容量的GBA烧录卡，不妨考虑一下这款ZIP2 512M。



↑GBA新型烧录工具问世，系列最新机种也降临了。主机与附件的推陈出新还将为我们带来更多游戏的乐趣。

文/binbin30　责编/天意

NDS烧录不再是梦想 NEOFLASH评测

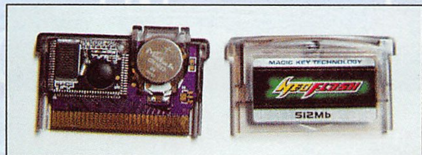




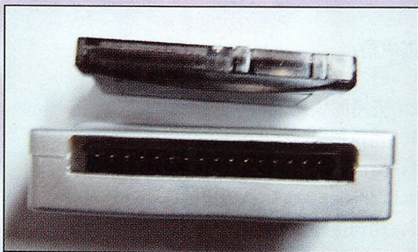
GBA的烧录卡可以说已经到了很成熟的阶段，随着NDS的出现，能否烧录NDS游戏也成为目前的焦点。现在，NDS游戏也可以像GBA游戏那样烧到卡带中了，下面就给大家介绍下这款可以烧录NDS游戏的烧录卡NEOFLASH。

设备外观

卡带的包装为纸盒，盒子的背面有一些产品信息。打开后里面共有以下几个组件：烧录程序光盘、NDS MAGIC KEY、USB延长线、NEOFLASH卡带、扭扣电池×3、USB烧录器。从卡带和烧录器的外观上看，做工并不是很让人满意，卡带和烧录器插口处有一些毛坯，而且有些



接合处不是很紧。卡带外壳的质量也不是很好，尤其是电池盒部分，由于做工的粗糙使得电池盒很紧，在更换电池的时候要特别注意，卡带外壳的材质不好，不要用力过大，否则卡住电池盒的地方可能会折断。



各组件的用途：

1、烧录软件光盘：打开盒子时里面并没有说明书，实际上说明书在这张光盘中，并且是网页、PDF、文本三种格式的，但内容都是一样的。光盘中提供了烧录程序，但并非最新版本，最新版本可以在官方网站上下载到。除此之外，光盘中还提供了一些DEMO的ROM，这些ROM都是一些测试用的小程序，另外还有几张实物照片以及USB的驱动，如果USB是2.0的，就不需要再装驱动。

2、NDS MAGIC KEY：很关键的一个组件，负责引导，插上这个才可以读取卡带中的NDS游戏。

3、USB延长线：就是普通的USB延长线。

4、扭扣电池：放在卡带中的，主要用来保存游戏存档，同其他烧录卡一样，在使用时可以给电池充电。

5、USB烧录器：为了使烧录的速度提高，大多数厂商都使用了USB接口的烧录器，本产品也不例外。烧录器的正面有个显示读写状态的指示灯，两侧分别是USB接口和卡带插槽。

6、NEOFLASH卡带：把GBA/NDS游戏的ROM烧到卡中。NEOFLASH卡带目前共有512M和1G两种规格。卡带的上方有个电池盒，是可以抽出来的，以便以后更换电池。



了解了各组件的用途后，让我们来做一下烧录前的准备工作。

烧录测试

NDS游戏烧录

首先要把电池放入卡带中，先抽出卡带的电池盒，然后把电池放到里面（注意电池的正面向上），最后再推进去。然后安装烧录程序，目前最新版本为1.0。安装完成后桌面会多出三个快捷方式，“NEO Power Kit”为主程序，“GBA Mode”、“NDS Mode”分别是对应烧录类型的，如果烧录NDS的ROM在烧录前就要先运行“NDS Mode”，GBA的同理。

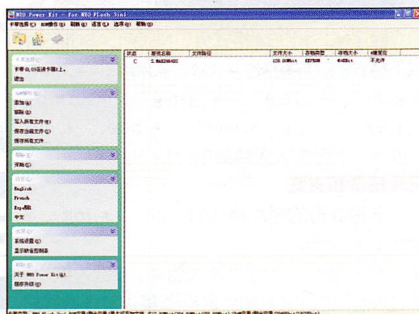
把卡带、烧录器、USB延长线连接起来，并且和电脑的USB插口连接。

连接好后，先运行“NDS Mode”，然后运行主程序。

下面介绍下主程序中各选项的用途：

卡带选择：这里会显示烧录器上是否插有卡带，不过卡带插入/拔出后，程序不会自动识别，需要手动刷新。

ROM操作：ROM操作中有添加、移除、写入所有文件、保存当前文件、保存所有文件，共五项功能。其中添加和移除是对列表的操作，即添



加或删除列表中的游戏。写入所有文件也就是烧录列表中的游戏。保存当前文件、保存所有文件是对卡带中的ROM做备份。

刷新：点击“开始”执行刷新。

语言：目前有四种语言可以选择，最后一种是中文。

选项：可以对界面、插件、以及路径进行设置。

帮助：主要用来程序升级。

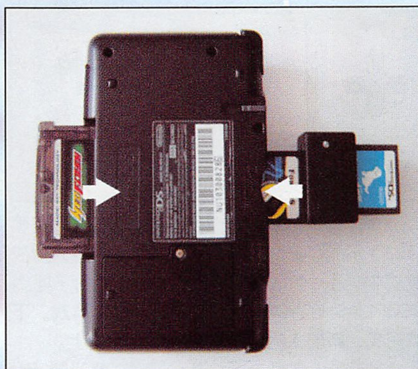
在状态栏中会显示卡带剩余空间等信息。

熟悉程序中的各项功能后，就可以开始烧录了，下面以烧录《马里奥64DS》为例。

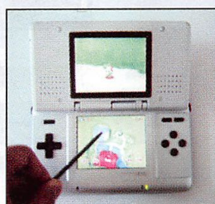
目前烧录NDS游戏只能烧一个，即使多烧了，最后运行时也只运行最早烧录的游戏。添加好ROM后点击“写入所有文件”便开始烧录。《马里奥64DS》的文件大小为16M，烧录程序中显示该ROM的容量为128M。烧录时，烧录器的指示灯会红、绿交替闪烁，表示正在读写。

烧录完毕，时间用了6分15秒，只能说速度一般。下面进行游戏的测试。

游戏运行测试



把烧好的卡带插入NDS的GBA卡槽中，把NDS MAGIC KEY插到NDS卡槽中，并在NDS MAGIC KEY上的NDS卡槽中插入一盘正版卡带（做引导用）。都插好后打开NDS，无论你在机器的选项中是否设置了开机后自动运行NDS游戏，用NEOFLASH都默认为自动运行，也不能通过按START键进入NDS的系统界面。



进入游戏，可以看出游戏运行得很顺利。有些读者可能会想卡带是插在GBA插槽的，会不会没有触

摸功能。这个不要担心，有图为证。

NDS联机测试

另外，可能读者想的最多的一个问题就是联机，使用这个卡能否一卡多人联机，或者多卡多人联机。关于这个问题，请看下面的测试。





一卡多人联机：测试用的游戏还是《马里奥64DS》，插有NEOFLASH卡带的NDS先进入对战模式中，另一台NDS使用下载机能找到了插有NEOFLASH的NDS，并下载数据，进入游戏。下载完成，新加入的角色已经出现在屏幕上。

多卡多人联机：这次选用的测试游戏是《银河战士 猎人竞技场》的试玩版。其中一台NDS用的是NEOFLASH，另一台用的是正版卡带。





GBA游戏测试

NEOFLASH也支持GBA游戏的烧录，和烧录NDS游戏的方法一样，烧录前要先运行“GBA Mode”，然后再运行烧录程序，添加GBAROM，然后烧录。添加ROM时，烧录程序会自动加入引导程序。烧录一个128M的游戏用了6分8秒，为了做个比较，我用EZ2烧了同一个游戏，结果是用了不到3分钟，看来差的还不是一点啊。NEOFLASH也有烧多个游戏的功能，这个功能很普遍，所以在此就不提了。

打开主机，进入选择游戏的界面，界面很简单，没有背景，而且在烧录程序中也没有见到可以自定义背景的选项。

GBA游戏的存档目前只能保存在卡带里，如果换其他游戏的话存档就没有了，在烧录程序中也没有找到备份和写入存档的选项。如果不能备份和写入存档，就失去一半意义了。

时钟功能：测试的游戏为《口袋妖怪绿宝石》，进入游戏后将时钟设为12点，20分钟后，游戏中的时间也过了20分钟，看来卡带中内置了时钟功能，而且没有走快或走慢的现象。

注意：卡中不能既烧NDS游戏，又烧GBA游戏。如果列表中的第一个游戏是GBA的，卡带的类型就是GBA卡带。

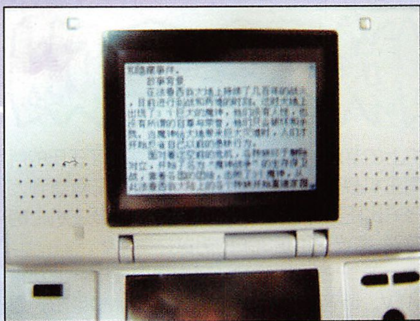
其他格式烧录

除了NDS和GBA格式外，NEOFLASH还支持以下格式的文件烧录：*.txt、*.htm 、*.html、*.gif 、*.jpg 、*.png 、*.bmp、*.nes 、*.gg、*.sms 、*.pce、 *.gb、*.gba，下面给大家简单的介绍下。

图片烧录和浏览

卡带支持的图片格式为*.gif 、*.jpg 、*.png 、*.bmp。

浏览操作：A键为放大图片，B键为缩小图片，按选择键可以对图片进行调整，按开始键后，





按下面的快捷键操作，可以保存或读取当前浏览的位置，也可以删除。另外还有一些操作在安装目录下的User Menu中可以找到。

文本、网页的烧录和浏览

支持的文本和网页格式为:*.txt、*.htm 、*.html，其中带有图片的网页中的图片不能显示。方向键上和下控制滚轴，A键为向下翻页，B键为向上翻页，其他的操作也是在安装目录下的User Menu中可以找到。



游戏转换工具

现在喜欢用GBA玩FC、GB、GG等游戏的人越来越多了，通常是在烧录之前要把这些游戏转为GBA格式，但是现在不少烧录卡的烧录程序中都集成了转换工具，在NEOFLASH中也继承了这些转换工具，只要把要烧的游戏直接添加到列表中，直接烧录即可，十分方便。支持的格式有：*.nes 、*.gg、*.sms 、 *.pce、 *.gb。

总评：NEOFLASH可以烧录NDS游戏，的确是个很大的突破。由于刚出现不久，所以还是有些不足之处。

1、NDS MAGIC KEY给人的感觉还是大了些。

2、需要在NDS MAGIC KEY上插一盘正版卡带，NDS正版卡在300-400元左右，这个钱对于一些学生来说，不是很容易就能拿出来的。

3、目前还不支持合卡功能，这一点也是不方便的。

4、和GBA游戏的联动，目前很多游戏的隐藏要素都需要用联动的方式得到，NEOFLASH用的就是GBA的卡槽，这样一来就无法联动了。

5、耗电问题，玩NDS游戏本身就要使用双屏，再加NEOFLASH要同时使用两个卡槽，耗电量大大上升，也会带来一定的不便。

6、游戏存档，烧录的方便之处就是为了可以随意的烧游戏，以及备份存档、写入存档，目前NEOFLASH的烧录程序还没有这个功能。

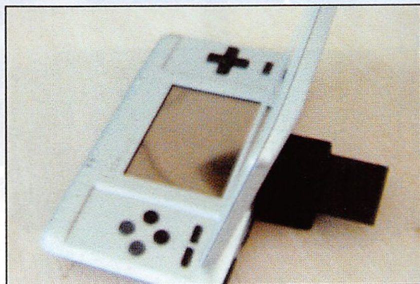
7、尽管使用USB，但是烧录速度还是不够快。

8、现在很多玩家都喜欢个性化的东西，比如用自己喜欢的图片做开机LOGO或者是背景，NEOFLASH的烧录程序目前缺少这些。

9、卡带的做工应该改进，尤其是卡带换电池的部分，每次都觉得要断掉似的。

10、卡带更换电池比较麻烦，不如直接固定在卡中。

目前NDS烧录卡还处在未成熟阶段，而且价格也不便宜，在此不推荐读者早期购入。



文、责编/翔武

秦臻	支持掌机，支持游戏，追求人生中最美好的东西。
读者资料	17岁，男，201024，上海市嘉定区丰庄十二街坊558弄16号301，兴趣：玩掌机

PSP之模拟器手则

PSP发售已经有不少时间了，由于美版、欧版、台湾版、亚洲版等对应多地区的PSP发售，原先的日版机包括豪华版的价格直线下降，现在大家能以低于2000人民币的价格入手豪华版了。五月份是软件发售的低潮期，但是由于PSP软件开发爱好者的努力，原先PC上使用的游戏机模拟软件也纷纷搬家到了PSP平台上了。这些软件是借助PSP的安全漏洞而在PSP上运行的，所以只能在BIOS1.0上使用，如果玩家已经将PSP升级到了1.5版或更高，那么将无法运行目前的模拟器，这样只有等模拟器作者的更新了。正是这个原因，在上海广州深圳等地区产生了一股PSP1.0版的抢购风，有的玩家更是为了能玩到这些模拟器不惜放弃原先买的1.5版的机器而重新买1.0版的机器。但是最近生产的机器随着SCE官方更新安全补丁早将PSP的BIOS更新至1.50版，所以大家几乎很难买到1.0版的机器了。越是稀少的东西越显得珍贵。一些JS们纷纷收集1.0版机器然后抬高价格卖给玩家。还好笔者所在的南京没有出现这个情况，PSP价格稳中有降。

最近网上还流传着已经被DUMP出来的四个UMD游戏的ISO文件，并有玩家说将ISO编译成PBP文件后放入记忆棒中可以读出游戏的标题和音乐了。看着SCE苦心经营的号称128位和银行系统使用的加密算法一样的PSP被攻破，是否意味着以介于LINUX平台的PSP OS上的第三方软件将越来越多，借助PSP超强的CPU，今后是否能出现PSP上的制图工具，PSP上的文本编辑器、甚至是PSP上的DOOM、QUAKE等等呢？虽然E3上任天堂宣布新的主机将能对应以前所有主机上的游戏，并且任天堂也正式注册了任氏的所有主机模拟器。但是可能连SCE都没有想到，PSP比任天堂还领先一步可以运行任氏主机上的游戏，抑或这也是SCE的阴谋之一呢？



↑有谁想到，SCE与任天堂竟以这种方式“联姻”？

PSP的机能强劲，玩家可以在PSP上观看MTV，听音乐，玩UMD游戏，看UMD电影，看图，能浏览网页，可以局域网联网对战，也能在互联网上对战，可以玩模拟器游戏，可以运行小程序。这么多的功能，很难不使人往PPC（掌上电脑）上联想。PSP上的游戏大部分为复刻PS版，虽然质量不错，但是陈旧的游戏一多就令人提不起兴趣，更别说购买的欲望了。模拟器的频繁出现，作者们几乎隔三差五就放出新版使游戏模拟的更完美。这倒吸引了不少人的眼球，都盯着这块了。反正模拟器的源代码是公开的，想要在PSP的LINUX上运行只需要做些小小的变动就可以了，这使得更多的人加入到开发当中。许多玩家可能一直都是玩主机的刚开始接触模拟器这种东西，在玩PSP上的模拟器时会出现这样的问题：为什么我的游戏不能存档？为什么游戏没声音？该按哪个键确定啊？下面就由我来为大家详细的介绍一下各种模拟器的功能和使用方法。上一期杂志也介绍了一点点，这里我们就来个大杂烩式的串讲。

一、FC

著名的游戏老店任天堂发家成名的游戏主机，全称Family Computer，FC主机在欧美又称Nintendo Entertainment System（可译作任天堂娱乐平台即NES）。FC主机在游戏业界造成的巨大冲击众所周知，这款主机在当时事实上几乎占领了世界各地多个国家的整个游戏市场，并使得逐渐没落的北美游戏市场再度复苏。这款在七十年代技术基础上开发的主机虽然外形十分俗气，不过确实创造了一个令人惊叹的神话。FC在中国同样造成了巨大的影响力，由于其红白相间的外形设计，FC在国内又称为“红白机”，也是多数国内玩家接触的第一部游戏机。FC对于中国游戏业具有影响深远的启蒙意义。相信如今年龄二十出头的玩家们都有过自己的一段“红白机”经历，国人开始认识到游戏机的存在也正是从FC开始的。主机上光辉的不朽名作比比皆是：《超级马里奥兄弟》重新定义了平台动作

关骏杰	青春是无限的，游戏是有限的，应该在一生享受一番。
读者资料	15岁，男，510120，广东广州越秀区大德路福盛区8号402室，兴趣：看书

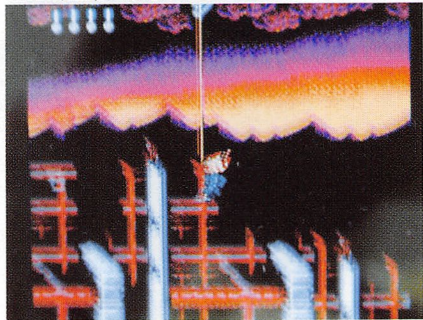
游戏、《赛尔达传说》是史上最伟大的冒险游戏之一，任天堂的这些作品不但拥有极佳的口碑同时也是销量的保证。早先的横井军平也开发了不少的经典游戏，最著名的就是《银河战士》(Metroid)。

从PSP最早的“Hello World，PSP！”DEMO被放出后，PSP软件的开发似乎变得很轻易，那么最经典的FC模拟器自然地被移植到了PSP上。经过几版更新后，出现了三个不同的FC模拟器。

↑家用机与模拟器共同的经典。

—— infoNES v0.94J ——

第一个PSP上的FC模拟器，作者是日本人TMK，从2005年5月13日正式发布第一版至今已经更新至第三版了。



目前的游戏情况是，测试游戏《魂斗罗2》，运行时声音表达正常，音量大，但有杂音，速度正常，画质很好，图层基本错误是有个别图层不能显示，按“HOME”键退出时有错误，会进入等待画面，需要先退至菜单再退出模拟器。

测试游戏《霸王之大陆（日文）》，开始的LOGO时画面花版，声音不正常，略有音阶不对，声音的同步略慢，有一图层不能显示，速度正常，



估计FPS在50左右。不能记录，不能SRAM记录。

测试《霸王之大陆（中文）》时，运行不能。测试《坦克大战（中文）》运行很完美。测试《第二次机器人大战（中文）》时，运行也很好，中文能正常显示出来，速度略慢。

软件安装方法：首先要保证PSP记忆棒MSD中留有1M以上的空间，在/PSP/GAME的目录下任意新建一目录，将EBOOT.PBP文件复制进去，然后复制游戏ROM到此目录下，游戏ROM需要以*.nes的格式结尾，不支持压缩格式的ROM，ROM的最大上限8M。

操作方法：选择PSP中的GAME下的MEMORY STICK然后点infoNES进入。选择ROM存放的目录，然后选中所要玩的游戏ROM按○键进入。PSP的方向键对应手柄的十字键，×键对应FC手柄的B键，○键对应手柄的A键，SELECT键对应手柄的SELECT键，START键对应手柄的START键。按L+R+START退回到选择游戏菜单。只有在游戏菜单中按HOME键才能正常退至PSP的OS中。

—— FamiconTest 0.31 ——

第二时间发布的FC模拟器，作者也是日本某同人。已经更新到了0.31版，增大了音量，但还是小。声音同步还是不正常，一般的游戏速度会偏快，跳帧正常，估计FPS在80左右。图层有明显错，直接按HOME键退出有错，需要先退至菜单再退出模拟器。不可以记录，不可以SRAM记录。游戏显示画面居中，左边是不知名的数据显示画面。它是第一个可以使用PSP模拟小摇杆游戏的模拟器。

测试《魂斗罗2》，有一图层严重错误，在最后一关顶层钢板下落那段时特别明显，地面显示不能，导致不能通关。游戏可以使用小摇杆，可以按连续键。



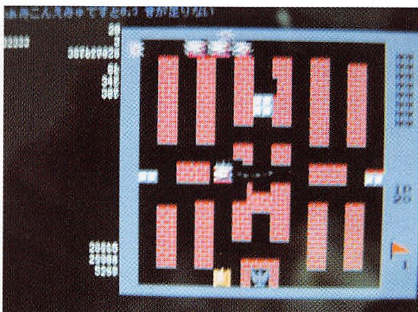
测试《霸王之大陆（日文）》，开始画面依然有严重的花版，进入游戏后有严重的图层显示

错误。不可以保存记录。速度很快，即使将音量开到最大，声音依然很小，而且声音偏快。有很多爆音。进入武将单挑画面时不会因为错误而死机了。兵队战斗时的武将头像能够显示，但是颜色不正确。

测试《第二次机器人大战(中文)》,中文可以正常显示,没有看到图层错。声音过快,依然无法记录。使用方向键明显太快导致不容易定点。



测试《坦克大战（中文）》，一切都很正常，没有图层错误。中文可以正常显示，声音正常了，不过还是太小了。



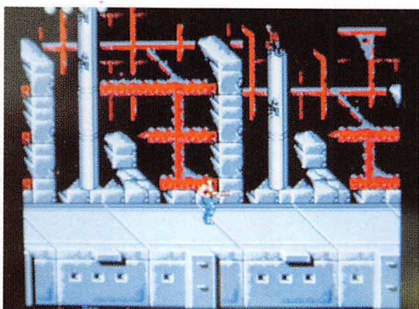
软件安装方法：还是要保证记忆棒MSD中大于1M以上的容量，在/PSP/GAME的目录下任意新建一目录，将EBOOT.PBP文件复制进去，然后还是复制ROM到目录下，如果放到其他目录下面也行。最好专门建立一个专门以ROM命名的文件夹。游戏ROM需要以*.nes的格式结尾，不支持压缩格式的ROM，无ROM最大容量限制。操作方法：选择PSP中的GAME下的MEMORY STICK然后按○键点FamicomTest进入，×键为取消。选择ROM存放的目录，然后选中所要玩的游戏ROM按○键进入。PSP的方向键对应手柄的十字键，PSP的模拟摇杆也能对应十字键，×键对应FC手柄的B键，○键对应手柄的A键，□键对应手柄的连发A键，△键对应手柄的连发B键，L键对应手柄的SELECT键，R键对应手柄的START键。按START退回到选择游戏菜单。在菜单中再按一次START键可以退到OS中。或者游戏菜单中按HOME键也能正常退至PSP的OS中。

—— NES for PSP ——

由日本人REI开发。算是最晚出现的FC模拟器，但是相对来说最好的一个，最新为0.2版。支持VNES中大部分的MAP,参考了InfoNES的制作方法,吸收了很多其他模拟器的制作方法。放大声音效果,支持连发按键,还参考了RIN GB模拟器的方法制作了自动存档功能，但是没有添加SRAM存档。整个操作界面和RIN GB/GBC很像。还可以设置跳帧,配置键位,配置VSYNC。功能相当强大。模拟器将游戏的显示画面放置到了PSP屏幕的左方，很奇怪的设定，难道是为了给将来更新的版本在右边预留了空位?



测试《魂斗罗2》，如果将VSYNC设置OFF，FRAMESKIP设置3的话运行速度将正常，估算FPS在60左右；如果设置VSYNC为ON，FRAMESKIP设置为3的话，速度将会下降，估算FPS在30左右；如果将VSYNC设置为OFF，FRAMESKIP设置为0的话，速度下降的将更多，估算FPS在20左右；如果将VSYNC设置为ON，FRAMESKIP设置为0的话，那将会玩一格一格运行的游戏了。



李茂	人生能像游戏就好了，可以用SL大法，走错了，还可以重来。
读者资料	18岁，男，400084，重庆大渡江区钢城中学高三2005级，兴趣：绘画、游戏

要将VSYNC设置为OFF，FRAMESKIP设置为3，这样游戏速度才能正常，声音也很大，声音没有延迟现象，音色也比其他的两款FC模拟器要柔和的多，更难能可贵的是如果直接在游戏中记录，然后退回到选择菜单中选择SRAM SAVE，那么下次启动游戏选择读档系统将会回到上次记录的地方。也就是说此模拟器支持SRAM档，但没有即时存档功能。LOGO显示依然是花的。一旦进入武将单挑画面还是死机，玩家还是直接避免这些吧，直接用兵队战将对方武将打败吧。游戏存档和PC上VNES或者其他的FC模拟器的存档通用。



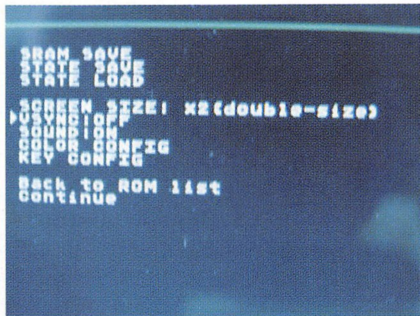
安装方法：和以上两种模拟器一样的，还是不能支持压缩格式的ROM，没有ROM容量上限。操作方法：进入操作界面后选择Load ROM然后进入当前GAME下的总目录，然后可以选择游戏ROM所在的文件夹，按○键进入游戏。游戏中PSP方向键对应十字键，○键对应手柄的A键，×键对应手柄的B键，△对应手柄的连发A键，□键对应手柄的连发B键。START键和SELECT键分别对应手柄上相同的两键。按L键退到选择菜单，菜单中按HOME键可以退到PSP的OS中。其他的游戏测试很正常，倒是目前还没有一个FC模拟器能模仿条形码读卡器，不支持磁碟游戏。大家要是想很好地玩FC游戏，势必得在三种模拟器间做个取舍。以上的测试权当给大家做个选择的基础吧。

二、GB

1989年4月21日，一台游戏机发售了。由于这台主机让玩家们实现了不管在何时、何处都能玩到游戏的愿望，因此获得前所未有的支持。在户外也能玩游戏的时代终于到来了！虽然当时的售价是12500日元，但是短短的4年间GB的出货量已经达到了1000万台，远远地领先于同期的SEGA的掌机GAME GEAR和HUNDSON的PCE。1996年由于怪物软件《口袋妖怪红·绿》的发售，发售不到一年就发售了100万本，震惊了游戏界，原来掌机游戏一样可以大卖，一样可以出现百万级的软件。之后的GB POCKET、GB LIGHT、GB COLOR迅速占领了80%以上的掌机市场。其丰富的周边超过了上百种，GB照相机、GB打印机等设备更是为GB添加了不少的活力。目前号称全系列主机累计销量已经超过了一亿台。比起FC的6200万台，SFC的4900万台的销量来说可谓不是一个等级上的。

RIN GB/GBC EMUL 1.3

RIN系列是最早公布的PSP上的模拟器，也是PSP上第一个GB/GBC模拟器。参与制作并完美此模拟器的人们很多，有日本的朋友也有欧美的玩家，更新到现在的这个版本可以说是很完美了。使用的是PC上的GB模拟器TGB源代码，TGB的许多功能在RIN上已经实现，真实时钟，玩口袋妖怪系列可以正常的过上有黑夜有白天的日子了。但是RIN还不支持联机，不支持CHEAT功能。RIN的操作界面相当人性化，非常友好，因为作者公布了源代码，所以其他的玩家也能自行修改并完善此模拟器。



笔者测试了相当多的游戏，包罗了GB和GBC游戏以及汉化后的游戏，运行的都和真实的GBC一样。很完美了，估计模拟器不会再做系统上大



变动的更新版了。下面还是来详细地介绍下如何使用吧,模拟器系统提供的功能还是蛮多的。

软件安装方法：和电脑联结后直接在GAME的目录下一定要建一个目录并命名为RIN，将压缩包里所有的文件放进就行了。游戏ROM可以是任何以*.gb或*.gbc的格式存放在随意的目录下，如果是压缩过的ZIP格式的游戏ROM也可以运行了。笔者推荐就在模拟器的目录下再新建一个ROM的目录专门放置游戏。

操作方法：进入游戏选择菜单后选择好游戏存放的目录并选择游戏，○键确定，×键取消上一步操作,然后就可以游戏了。游戏中可以使用模拟摇杆对应手柄的十字键了，○键对应手柄的A键，×键对应手柄的B键，△键对应连发A键，□键对应连发B键，START键和SELECT键分别对应START和SLECT键， L键为退至菜单，R+START键为快速读档，R+SELECT键为快速存档。新增加COLOR CONFIG设置外框颜色，如果对系统默认的键位不舒服的话还可以进入KEY CONFIG自行设键位，设置VSYNC为OFF的话，游戏中声音加速，设置为ON的话，声音拖慢。SECREEN SIZE模式有如下几种模式可以选择：1，原始GB屏幕大小；X1.5（FILTERED），GB屏幕的1.5倍，过滤画面；X2（UNCROPPED），GB屏幕的两倍大小，但是不拉伸屏幕到顶端，可以使声音加速；X2(DOUBLE-SIZE)，GB屏幕的两倍大小，同时拉伸全屏；X2(SCANLINE)，两倍屏幕并加入了扫描线； X2(UNCROPPED WITHOUT TOP),两倍屏幕，但是不拉伸到上端；X2(UNCROPPED WITHOUT BOTTOM),两倍屏幕，但不拉伸到屏幕底端。所有的拉伸项目都会使声音延缓。笔者建议的最佳设置为：X2（DOUBLE-SIZE），VSYNC：OFF。如果不想游戏了可以在游戏中直接按HOME键退出到PSP OS中。可以不必退到选择菜单再按HOME键了。游戏的存档可以和TGB或者VBA的GB/GBC游戏存档通用。

三、SFC

1990年11月21日，对手SEGA已经推出了新的16位游戏机MD，老山内久经考虑，终于决定推出FC的下一代主机SFC，全称SUPER Family Computer。由SONY公司帮助开发的数码8音源，立体声4音源，MOTOROLA公司制作的MAC 65816 3.56MHz的CPU。在当时来说超强的机能，鲜艳夺目的同时发色数立刻将FC玩家的购买欲吸引了过去。其后ENIX公司在其上连续发布了日本国民级游戏《勇者斗恶龙》三作，而SQUARE更是借助在SFC上推出的《最终幻想》3、4、5、6四作将本社提升到了日本游戏软件大厂的地位。之后ENIX和SQUARE合作制作，并吸引了鸟山明、河津等一大批当时以及后来大红大紫的游戏制作人、漫画家在内名人参与的《时空之轮》更是将SFC捧成了明星，为今日不少系列名作奠定了基础的几乎都是在SFC上成名的。可以说SFC成就了任天堂本社，也成就了一大批软件制作厂。SFC在北美称作SNES。其周边产品有SFC磁碟机、SFC光碟机（计划SONY推出的，但是胎死腹中,最后由香港某地下厂制作完成）、鼠标，SUPER GAME BOY （一种用来在SFC上玩GB GAME的设备，相当于GB模拟器的SGB效果），还有各种手柄。累计销量4900万台,一举将SEGA的MD击败。但是国内的玩家则由于其高昂的价格，超高昂的软件价格而选择了相对便宜了许多并有盗版卡的MD。笔者当时有幸入手了SFC和磁碟机套装，去年回家时发现机器还能玩《时空之轮》,记录居然还没丢掉。当然还有无法令人忘怀的《第四次机器人大战》。

SNES9X001



SNES9X001的开发如同公布一样无声无息，当初在网上放出了一张PSP上运行的《银河战士》的图片令很多人对此垂涎。开发者则保持了相对的低调，从模拟器的README中可以看得出来。但是开发者的高水平不得不令人叹服，模拟器使用的源代码是SNES9X。个人倒是觉得ZNES的兼容性和可操作性比SNES要好的多。模拟器的第一个版本就可以支持声音，可以运行《最终幻想6中文版》，但是无法记录，速度上也相当的慢，游戏LOGO时有40的FPS，但是一旦进入游戏就只有20以下的FPS了。无法选择游戏。现在已经更新到第二版，音色相当的棒，速度得到10FPS左右的提升但是还是明显不足，可以保存记录，但是需要手动建立存档。运行时有时出现BUG而导致游戏无法运行的情况。

测试游戏《火炎纹章-圣战系谱》，火纹系列是任天堂看家游戏，和马里奥系列一样，凡是任氏主机上一定会作为镇社之宝出现的，之所以挑选这个游戏主要还是看中它的代表性，R/SLG类型，32M容量，自动存档，音乐也很动听,有大地图的图层,也有战斗画面时的动作图层,完全

黄剑峰	游戏是休闲和消遣的极品。
读者资料	27岁，男，362015，福建泉州洛江区罗溪镇街道45号，兴趣：打机

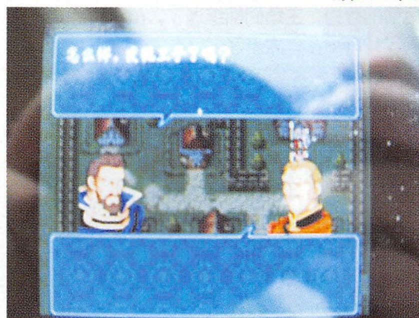
可以测试出模拟器的兼容性和声音再现的程度。进入LOGO时只有22FPS，有些慢。进入大地图时有30FPS左右，还是慢啊，希望FPS值如果在40左右都是可以容忍的，60FPS左右基本上算是很好的了。声音虽然慢了点但是没有爆音也没有杂音。战斗动画没有图象破损现像，因为图层LAYERS都还能正常显示，但是点中人物使他在地图上移动时移动的范围上不能显示出白色方框的图像。说明图层的重叠和透明度的再现不够好。大地图上记录一下，然后再重开模拟器，可以读档进入刚才记录的地方了。



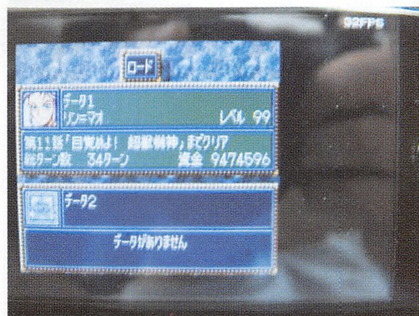
测试《火炎纹章-776》汉化版，因为是狼组汉化的SFC ROM，是汉化SFC游戏中兼容性最好的，如果这个模拟器运行它是不能正常显示汉字字体的话，那么说明模拟器本身不够完美。从笔者的照片来看中文显示的很好，没有错字。进入游戏后的速度在28FPS左右，还算可以吧。慢还是慢。记录正常。在地图上显示移动范围时出现和《圣战系谱》一样的毛病。看来模拟器在运行汉化游戏运行32M大容量游戏方面和源软件一样兼容得很好。玩的时候虽然有好几次卡住，但是足以让笔者回忆起当年在SFC上用四张磁碟玩火纹时的艰辛啊。



作为机战的忠实粉丝，如果不测试《第X次机战人大战》系列那么似乎说不过去啊。笔者测



试了《第三次机器人大战》、《超级机器人大战EX》、《第四次机器人大战》和《魔装机神》，只有《超级机器人大战EX》完全不能运行外其他的都能运行。速度比火纹系列快了一点了，稳定在35FPS左右，但是还是慢，这个不是PSP硬件本身的问题，应该是模拟器CPU程序设计方面没有优化好。直接使用当时在ZNES上打的11话存档，可以读出来并正常进入，战斗动画的播放时没有画面的破损。



为了进一步测试模拟器，使用了最经典的《时空之轮（美版）》，很可惜，FPS降到了20左右，想要跳过游戏开始的剧情介绍要消耗很长时间，开始的云彩飘过地面显示出的透明效果基本能运行出来。使用了当年保存在磁碟中的最终



话前的存档，主角们都练满了，战斗画面更是降到了17FPS了，太卡了。



接着又试着运行了《幻想传说》、《最终幻想6》（汉化）、《圣剑传说3》（美版）、《皇家骑士团2》，只有《皇2》不能进入，其他的都可以运行，期待作者下一版。测试完毕后大家一定都很想知道如何使用它了吧。



软件安装方法：如果直接在GAME目录下随意新建一个目录将压缩包里的文件全复制进入的话，是不可以游戏的。正确的方法是在GAME目录下新建一个目录并改名为SNES9X，然后将模拟器压缩包里的主程序EBOOT.PBP，ROM.SMC，ROM.SRM三个文件全部复制进去，然后将要玩的游戏ROM改名为ROM.SMC，如果要使用在PC端模拟器上玩的游戏存档的话只需要将存档复制到目录下并改名为ROM.SRM就可以了。

操作方法：直接点模拟器的图标进入就行了。模拟器会直接读取游戏，之后就可以游戏了。PSP的方向键对应手柄的十字键，L键、R键对应L键和R键，START键和SELECT键分别对应各自，×键对应B键，○键对应A键，△键对应X键，□键对应Y键。游戏中存档后系统会自动更新存档保存为ROM.SRM文件。只可以从游戏中直接按HOME键退出到OS中，如果是模拟器不支持的游戏的话会黑屏无法动弹，此时只能强行将PSP关机重启了。

四、NGP

NEOGEO POCKET/COLOR，SNK公司在97年前后因为拳皇系列在街机上的热卖赚了不少钱，加上家用机上开发的机皇，机圣（汗，当时的港译影响到我现在对它们的叫法了）也赚走了不少SNK格斗游戏迷的钞票，看着任天堂的GB系列掌机的热卖，SNK想当然地想从掌机这块可口的蛋糕中分一块。于是NEOGEO POCKET应运而生，黑白的屏幕，16位的处理器，四键位，看起来和GBP差不多,但是是横着使的,所以有些人不大习惯这样的握法,想想现在的GBA,NDS和PSP都是清一色的横握式,大家倒也习惯了过来。同机发售的游戏只有SNK本社的一些动作类型游戏,主机发售后仅短短两个月的时间后SNK看着任天堂的GBC投放市场大卖特卖后紧接着又发售了NGPC,只是原来掌机的彩色版,同期游戏有《拳皇R1、R2》、《合金弹头1、2》等。正是新旧主机间过渡的时间只有2个月，使得刚买了NGP不得不再次花上一笔钱购入NGPC的玩家怨声载道。SNK在经营策略上的失败导致本社的巨大的财政赤字，此掌机的寿命也因为没有后续游戏而终结，SNK也因此陷入了长达数年的几近倒闭的危机中。此后NGPC再次借助PC上的模拟器而重生，让当年没有买到它的玩家一亲芳泽。本人当年就是在GBC和NGPC中间徘徊啊，最后还是看中了任天堂丰富的软件才放弃了NGPC。

—— NGPSP ——

这个模拟器出现得很突然，到现在为止只更新到第二版，作者是NEXIS和NEOPOP_UK，好像是两个英国人。同样是修改的PC上的NGPC模拟器源代码制作的。



由于SNK的加密技术一向很落后，或者说SNK很偷懒吧。NGPC的游戏基本都被DUMP了出来，不过我倒没收集到很多，《合金弹头1、2》的ROM倒是肯定收集到了，还有一个汉化版

的《合金1》。我测试了这两个游戏，实在很遗憾啊。《合金1、2》都可以进入游戏，但是速度慢到无法接受的程度，FPS只能跑到17左右，没有声音，模拟器需要再优化啊。

软件安装方法：直接在GAME目录下新建目录并改名为NGPSP将压缩包里的EBOOT.PBP复制过去就行了。游戏ROM需要改名为ROM.NGP。ROM名字大小写没有关系。目前不可以即时存档和普通记录。

操作方法：直接进入NGPSP后会出现一个操作界面，我们需要先在这里优化一下，要将FRAME SKIP设置为4，这样运行起来才会有那么一点点的速度。然后选择LOAD ROM，如果成功的话会出现游戏的名称，之后选择最后一项RUN GAME，可以进入游戏了，看到蓝色的SNK标志的话就恭喜你了，说明这个游戏可以被NGPSP支持。模拟器还可以设置窗口的大小，可以设置屏幕放大2倍，但是这些都会影响速度。可以选择语言英语或者日语，无关紧要。游戏中×键对应B键，○键对应A键，START键对应各自。SELECT键是返回到操作界面的。

五、PCE

PSP上的PCE模拟器，PCE是什么东西？也许现在的玩家有些不明白。说PCE就要提到HUDSON，对了，就是制作FC上的《小蜜蜂》那个游戏的公司，公司的形象标志就是一只小蜜蜂。PCE的全名是PC-ENGINE，NEC于1987年10月发售的8位游戏机，美版叫TG16，1988年10月发售。其实是由HUDSON设计，NEC制造，HUDSON不用自己的名义发售是不想和老任正面冲突。PCE可以说是机能最强的8位机，主CPU是为7.16Mhz的Huc6280，其实是6502的强化版，内存为64K，最大发色数512，同显256色，分辨率最大为256x216，6通道立体声音源。PCE是第一部使用光驱(外接)的家用游戏机系统，尽管价格相当昂贵，但它仍然开创了一个时代！到了FC晚期，软件厂商纷纷转向PCE，1988年和1989年都是PCE不可一世的巅峰时期，众多游戏厂的看家游戏都出现在PCE上，比如《恶魔城》。

—— PCEP ——

此软件依然是修改PC上模拟器源代码，可是到目前为止测试运行的游戏《桃太郎》只能看到标题，但是一进入游戏就卡住了。即便如此还是得介绍一下使用方法吧。

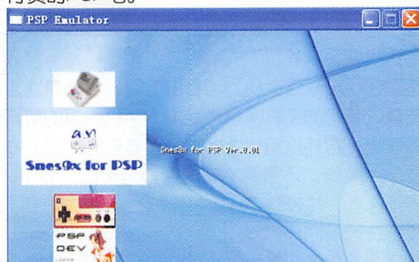
安装软件说明：直接在GAME目录下新建目录将文件复制进去就行了。

使用方法：进入操作界面，○键为确定，×键为取消，START键为返回PSP OS。进入游戏后L键对应SELECT键，R键对应START，START键为返回到操作界面，其他的基本相同。

六、PC上的PSP模拟器

—— PSPE ——

PC上的PSP模拟器哦，是最基本的DOS式操作界面，一看就知道程序员是经过DOS时代锤炼的高手。目前仅仅能运行的是一些在MSD（记忆棒）上运行的程序和DEMO。所以PSP上的模拟器作者都可以在PSPE上测试自己的程序。虽然UMD碟已经被DUMP成ISO了，但是依然无法在PSPE上运行，要想玩到好玩的PSP游戏还是买行货的PSP吧。



结束语

没有经济基础的玩家如今通过模拟器来满足当初没有实现的愿望，可以说初衷是好的。但是现在新的主机才刚刚上市几个月就有人在想为什么某某主机模拟器还没有出啊，模拟器的推出时间太早反而惯坏了玩家，最典型的例子就是在GBA正式上市前一天VBA就出现了，而且还能运行后来出现的商业游戏。模拟界似乎流传着这样的说法：新的主机/机板上市后的三年后可以出模拟器。PSP本身强大的机能给我的感觉就是一台？LINUX操作OS的掌上电脑。今后在PSP出现任何一个模拟器，哪怕是NDS我都不会感到吃惊，也不会万分期待。怀旧经典老游戏才是PSP的另一个用途。要玩新游戏还是得买PSP，别太依赖模拟器了。毕竟这不是被官方承认的东西，而且游戏ROM也是盗版的来源，（但是也是汉化的基础啊）ROM这个东西一直都是被官方所打击的，前段时间任天堂给国内各大GBA ROM提供站都发出了律师函的事想必到现在各大游戏网站的站长还心有余悸吧。我的观点一直都没有改变过：想玩最新的游戏请支持正版。行货正版才是真玩家所需要的。　　文/责编：天意

掌上风暴

文/安娜
责编/雪人

手机网游，手机游戏的救世主？



由于互联网与移动网络的发展进入一个全新的阶段，有专家宣称，2006年将是“手机网游年”。然而，机会往往与危险并存。近2年来，由于手机网游产业蕴藏着巨大的商机，不管是移动运营商，还是其它网络服务提供者，产业链上每个环节都希望在手机网游上找到自身的位置，手机游戏正逐步成为一个巨大的市场。从现在各大手机游戏厂商趋之若鹜的手机网游热潮中，手机网游的前景似乎好得一塌糊涂，但市场规模的逊色、赢利模式的模糊，却并没有让大多数投入者看到现实的收获。这仍是个机会与危险并存的时期，想要更大的发展与获利，还需要不断的探索与实践。今年3月，就连老牌网络公司雅虎也成立了开发手机网游的工作室，并收购了一家名为Stadeon 的公司，使手机用户能够和通过Web玩相同游戏的用户“对战”，目前已经开发出了“Chess”、“Poker”等几款欧美用户比较热衷的手机小游戏。相信日后还会有更多的国内外大牌门户网站加入到这个行列中来。

靠网络游戏，盛大陈天桥几乎演绎了一个接近神话的财富故事。面对手机网游这个充满财富梦想的处女地，陈天桥自然不会视而不见，盛大相继收购了北京数位红公司、杭州边锋公司，并对上海浩方进行了战略投资，通过集结手机网游应用开发端的优势资源，力图在技术和应用内容上占据优势地位。眼下，国内真正的多人联网的图形化手机RPG游戏还很稀缺，至于大型的多人实时互动图片联网游戏则几乎没有，之所以如此，原因是多方面的，如拥有较高分辨率和内存的彩屏手机价格过高、货源过紧，手机网游资费的支付手段过于单一，手机电池技术不够先进，运营商的服务能力有待改进等等。但更关键的一点，是中国移动和中国联通现有的2.5G网络，尚不足以支持手机网游高速运转的需求。为了获得更丰富的游戏体验，3G手机是必需的，如果今年3G牌照能顺利发放的话，那么，手机网游市场的快速崛起势必将会更加迅猛。

尽管目前手机网游前程似锦，但客观地说，现在手机网游市场还远远不够成熟。据笔者所知，目前真正获利的手机网游运营商少之又少，大家还都处于一个赔本卖吆喝的阶段。面对潜力巨大的手机网游市场，虽然未来一片光明，但眼前的道路却是异常曲折的……

游戏手机日渐风行

一年一度的美国E3游戏展又落下了帷幕，在这次展会上除了各大老牌游戏、游戏设备厂商的传统走秀以外，最大的亮点就是移动无线游戏和手机设备厂商的粉墨登场。这届E3展会上的移动游戏参展厂商数量有了大幅的增长，一些国内移动游戏厂商也加入到E3的大家庭中。除此之外，一些手机厂商也在积极备战，把重注压到了移动游戏这棵救命稻草的身上。来自日本的著名的CDMA无线设备开发商京瓷(Kyocera)公司就是动作最大的一家，京瓷公司对外宣布在该公司的多款手机产品中将绑定业界知名游戏作品，主要由Sorrent和Taito两家公司提供。广大京瓷手机用户可以通过BREW或者Java模式下载到相关内容。“无论是对新老游戏玩家来说，手机都是一种极具现代感的生活方式。通过与Sorrent和Taito两家公司的合作，京瓷手机产品将给广大玩家带来更优秀的游戏

钱隆	买31期《掌机迷》时出了一个大BUG，有两张回函卡，正当沉浸在喜悦中时老妈一把抢走了一张，说：见面分一半。
读者资料	13岁，男，100013，北京东城区和平里六区6号楼202，兴趣：PG

享受。”京瓷公司市场部副主管Savi Soin如是说。



据悉，游戏开发商Sorrent此次将向京瓷提供大量游戏作品。Sorrent公司此前曾与全球90多家手机厂商进行了相关合作，下载量更是高达8亿，下载方式有Java、BREW和i-mode。同时，Sorrent公司的副总裁Jill Braff先生也谈到：“鉴于目前手机游戏快速增长的态势和京瓷公司的市场发展战略，我们与他们进行了精诚合作。通过在手机中绑定多款游戏，这将使广大手机用户和玩家感到物超所值。”而作为国内玩家非常熟悉的游戏一线开发商Taito公司正在极力地拓展海外业务，并成功地与全球主要的手机厂商建立了合作关系。Taito公司经理Shinichiro Kasama先生说：“除了老玩家外，许多手机厂商已经认识到手机游戏增长的强劲态势以及大量的新增用户群。也就是说，京瓷公司在其产品中绑定了Taito公司的游戏作品，这将吸引更多的游戏玩家，对其品牌的增强助益不小。”

手机《战国》正式公测

公元前475年至公元前221年，齐、楚、燕、韩、赵、魏、秦七国分庭抗礼、群雄争霸。在这个时代战乱不止、英雄辈出、数不胜数的英雄将士流名千秋，史学家们称这个时代为“战国时代”。2005年5月，随着手机网游《战国-中古之野望》的公测正式启动后，通往这个神秘时代的大门终于正式开启了。据游戏开发厂商称，《战国》在公测开始两个多小时后，服务器上线人数便开始激增。由于大量玩家的同时涌入，使网络的传输速度受到了极大的影响。同时服务器一直处于饱和状态，玩家在登陆服务器时一度出现了连接失败的情况。在这款游戏中，玩家可以扮演战国七雄中任意一国的小卒，在历经不同难度的任务后，军阶会随之而上升。当军阶上升至男爵（汗……）后，玩家更可以自立为王，管理国家，直至消灭六国，一统中原。在此游戏中将为我们真实呈现战国时期七国的地形地貌，玩家可游历于邯郸、大梁等各个历史名城之中，将各处的湖光山色一收眼底。如果有朋友对这款游戏感兴趣的话，可以访问它的官方地址：http://oldwish.moffy.com



金山首款手机网游《恋爱行星》

随着手机3G时代的到来，以手机游戏为主的手机娱乐正在成为各大厂商争夺的焦点战场。当网络游戏几乎成为数字娱乐的代名词的时候，手机网游也已经悄然起步。近日，金山软件向业界宣布了一条重要消息：金山首款手机网游《恋爱行星Online》即将于2005年6月初正式内测。金山在取得了PC网游的巨大成功之后，也不甘寂寞的进军手机网游产业，可见这块蛋糕之诱人。

金山软件此次推出的金山首款手机联网游戏《恋爱行星Online》，其独特之处在于它是整合了时下非常流行的AVATAR社区功能的手机联网游戏，在手机娱乐行业具有革命开创性意义。玩家在游戏中可以随时更换服装、发型、饰物、表情、道具等等，让每一个游戏角色绝对与众不同。玩家可以随时体验不同风格的角色外型，常换常新，增强了对游戏主人公的自由定制。游戏内容以温馨浪漫的交友社区形式为主，游戏画面的靓丽可谓一大看点。《恋爱行星Online》内测日期锁定2005年6月初，金山此番进军手机娱乐究竟战绩如何，众玩家拭目以待。



金彦彬	一个GAME的忠实FANS，一个学习的狂人，我。愿能交一些知己。
读者资料	17岁，男，214000，无锡水秀新村141幢303室，兴趣：电玩、集邮、篮球

本期PDA游戏 TOP5

Shadow Warrior

游戏类型：FPS　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.modaco.com
适用机型：Pocket PC；Smartphone



《Shadow Warrior》是一款与《Duke 3D》、《DOOM》十分相似的第一人称视角射击游戏，这款游戏的游戏方式与一般FPS类游戏基本相同，游戏中除了具有丰富的地图可供玩家选择外，十八般武器也应有尽有，唯一一点不足之处就是游戏设计的比较血腥，《DOOM》味过浓，但抛开这些，该游戏还是一款非常值得一玩的上乘作品。目前这款游戏的开发小组已经推出了该游戏的试玩版本，完全版将在近期正式推出。

Smart Tennis

游戏类型：SPG　上市日期：2005年5月
官方网站：http://smarttennis.pdaorb.com
适用机型：Pocket PC

国人最强运动项目正式登陆Pocket PC了，可见乒乓球这个项目已经开始引起老外们的高度重视，我们的乒乓健儿们要小心喽。这款乒乓球游戏为全3D即时演算游戏，游戏中为我们提供了练习赛，大循环俱乐部联赛，各种杯赛等多种比赛模式，再加上开发公司专门为这款游戏而制作的原创音乐，一旦上手让玩家颇有些乐不思蜀的感觉。此外，游戏中还为我们提供了多种比赛场地和比赛球桌可供选择，自由度相当高。



Kingdom Tactics

游戏类型：RPG　上市日期：2005年8月
官方网站：http://www.walkaboutgames.com
适用机型：Pocket PC

《Kingdom Tactics》与大多数欧美RPG一样，是一款剑与魔法味道很浓的游戏。虽然这款游戏的开发公司是一家欧美公司，但它的美工设计却十分细腻，颇具日式卡通的风格。另外，游戏的整体感觉与任天堂公司的《皇家骑士团》有些神似。这款游戏的主线围绕着一种名为“力量之石”的神奇宝石而展开，游戏的菜单设置非常简洁，各项游戏系统也设计的很人性化，玩家非常容易上手。不过目前该游戏仍在开发中，正式上市时间要等到今年8月份了。



Ancient Evil

游戏类型：A-RPG　上市日期：2005年5月
官方网站：http://www.ppcstudios.com
适用机型：Pocket PC



《Ancient Evil》是一款制作很精良的A·RPG游戏，故事发生在一个奇幻的世界中，在游戏中玩家将扮演一位探险家，借助各种具有封印力量的武器与魔法来对抗各种各样危害人类的地狱魔物。该游戏采用了斜45度的3D视角，游戏场景与人物角色也全部采用了全3D表现，令游戏本身的立体感很强。同时游戏中还穿插了很多的解谜要素，使得游戏的可玩性加以强化。此外，由于采用了最新的3D游戏引擎，这款游戏中的烟雾，液体和各种魔法特效表现都更加真实，完美。除此之外，这款游戏还支持QVGA（320×240像素）和VGA（640×480像素）两种显示模式。

Pocket Heroes

游戏类型：RPG　上市日期：2005年5月
官方网站：http://www.tarasow.com
适用机型：Pocket PC

前几期《掌机迷》中我们曾介绍过这款移植自PC平台的即时战略游戏，现在这款游戏的demo版已经正式推出了，对它感兴趣的朋友可以到该游戏的官方网站下载一试。《Pocket Heroes》是由一群来自俄罗斯的超级FANS自行组队开发的游戏，该游戏在PC版《Heroes》的基础上增加了很多全新元素，开发小组称这款《Pocket Heroes》是一款集《Heroes of Might and Magic》、《King's Bounty》、《Master of Magic》、《Warlords》四款经典之作的精髓于一体的超强游戏。如果你对这类游戏比较钟情的话，那就千万不要错过它。



周克翰	游戏不是目的，目的在于游戏中快乐，在游戏中成长，在游戏中寻找你坦诚的朋友。
读者资料	13岁，男，100102，北京朝阳区望京南湖中园一区122楼7单元301，兴趣：游戏、看PG

本期手机游戏 TOP5

降妖记—大圣

游戏类型：A·RPG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.magiczone.com.cn

适用机型：Java

在我们今年3月号杂志中，曾经为大家介绍过这款《降妖记—大圣》的上篇，现在这款游戏的开发商又推出了《降妖记—大圣》的中、下两篇，为这款游戏画上了完美的句号。在游戏中，玩家扮演法力无边的齐天大圣，悟空的师傅不幸中了牛魔王圈套，处境危险。于是他一路斩妖除魔，营救师傅。游戏中打斗动作比较细腻，画面制作十分精美，操作流畅。并且设有地图查看和必杀技等功能，是一系列不可多得的精品动作游戏。与初作相比，《降妖记—大圣》中篇和下篇更注重打击感和速度感，玩家操作起来会更加顺手。除此之外，还增加了许多实用功能，更加人性化。



影子战士

游戏类型：FTG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.in-fusio.com.cn

适用机型：Java



近日，世界顶级手机游戏商法国IN-FUSIO公司在国内推出了他们的又一款力作《影子战士》。几大全球专业性的权威游戏网站均给予了此游戏极高的评分。《影子战士》画面制作比较精细，打斗效果在视觉上给人带来一种独一无二的冲击力。在游戏中每位角色都有自己独特的必杀技和4至6种技能，冲击波，防护罩，隐身，移形换影，飞镖……绝非单调的拳脚相加，让你在手机上也能尽享激斗快感。更有终极BOSS最后压阵，刺激十足。不过在玩这款游戏的时候，笔者从中似乎看到了一些《七龙珠》的影子……

终结者

游戏类型：ACT　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.in-fusio.com.cn

适用机型：Java

公元2029年，经过核毁灭的地球已由电脑“天网”统治，人类几乎被消灭殆尽。剩下的人类在领袖约翰康纳的领导下与电脑英勇作战，并扭转了局面。“天网”为了改变这一切，制造了时光逆转装置，派遣终结者人型机械人T-800回到1984年，去杀死约翰的母亲，以阻止约翰的诞生……该游戏最大的特点就是忠实于原著，拥有《终结者》超强的经营特许版权，无论从游戏风格还是情节上，都皆与电影原著十分贴近。当年在欧洲推出后，立即成为下载量最大的游戏之一，现在国内的玩家也可以过把正版瘾了！



炎黄英雄传

游戏类型：A-RPG　上市日期：2005年5月

官方网站：www.mig.com.cn

适用机型：Java

《炎黄英雄传》是一款拥有浓重的中国民族风格的A-RPG游戏，在这款游戏中玩家将扮演中华民族历史上的一个天子——轩辕黄帝。游戏故事围绕着中国上古传说故事中黄帝和蚩尤之间的战争展开，在古朴的画面氛围中融入了丰富的中国神话故事，传说中的神兵利器和丰富华丽的武功特效，使人彷佛身临其境地感受到神秘的古老东方文化的神韵！这款游戏的故事情节曲折离奇、耐人回味。虽然是一款A-RPG游戏，但它的操作并不繁琐，非常易于上手。此外开发商还为这款游戏的玩家准备了精美礼品，凡下载《炎黄英雄传》的玩家都有机会得到限量版游戏海报，绝对值得珍藏哦。



武大郎创世纪

游戏类型：RPG　上市日期：2005年6月

官方网站：www.mig.com.cn

适用机型：Java



平时我们所玩的那些RPG游戏主角多为高大威猛的形象，而这款游戏的主角却出人意料地选择了中国最著名的懦弱形象代言人——武大郎，确实给人一种耳目一新的另类感觉。传说武大郎东渡到太阳国，发现自己是岛上最高大、英俊、威猛的男子，他用了七天统一了全岛，成为太阳国首任天皇……一看这故事情节，我们便知道这又是一款具有恶搞精神的游戏。单从目前开发厂商放出的截图来看，这款游戏的风格有些像以前GB上的《吞食天地》，画风十分清新，场景设计充满了中国古典味道，再加上游戏故事本身的“恶搞”题材，相信它将是一款近期非常值得期待的手机经典游戏之作。

夏秋捷	如果NDS上《口袋妖怪》能像漫画、动画中那样动静相结合，实在是……太不现实了！
读者资料	17岁，男，200237，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，兴趣：《黄金太阳》、《口袋妖怪》



星海传说·蓝色之星

机种：GBC	厂商：Enix/Tri－ace	发售日：2001年
类型：RPG	容量：32M	经典度：★★★★★

一句话评语：作为GBC最后的大作，本作是完全配得上那许多对她的溢美之辞的，全机种对应也使人感到异样的亲切。

在2000年下半年，从Enix社传出《星海传说》（以下简称《SO》）系列将有向N社系掌机移植或开发作品的消息，在那个掌机大乱战的时候这样一则消息在玩家群中引起了一点波澜。但更多的是波澜不惊的那种回应，毕竟在那时几家硬件商四处拉拢人马拓展地盘，WS拉拢钢普拉（高达模型）Fans群体，NGP吸引斗魂迷都是不争的事实，GBC用比较中庸的软件阵来拉拢玩家也在情理之中，更何况此后不久连《Grandia》和《Tales of XX》也被GBC兼收并蓄了，这点用意就相当明显了。对很多玩家来说，如果这只是一部用FC式画面来还原SFC剧情（或PS剧情）的作品的话，那也实在没什么可说的。



来自E社的消息此后全面更新了，在那一年的东京秋季展上无数玩家见识到了GBC后期机能到底能走到哪一步并为之鼓舞不已。随着E社和Tri－ace的“全力锐意制作”，本作终于在2001年6月28日发售，并在此后获得了约15万本的销量，对一款掌机游戏来说这是个可以接受的数字。

与此前的猜测完全不同，本作的剧情是PS上的前作结束后数年的故事，或者就是“原创剧情”。与PS上的围绕十贤者阴谋，以克劳德和莱娜为主线的剧情被颠覆了。在本作中十贤者已被消灭数年，当年的小队成员基本上移居地球以传播（或接受）文教。话说某一天，前发明少女普利希斯·F·诺伊曼（就是《SO3》背景中的诺伊曼博士）接到了前队友艾尔耐斯特和奥贝拉发来的求救信号，虽然信号微弱，但仍能判明大致位置。为了拯救前队友，前作的众主人公悉数出动了。在搭乘普利希斯拼凑而成的太空船勉强赶到目的地后，一场异星大冒险就此开始了。

在激动人心的BGM《Forever Star Ocean》和过场结束后，我们终于要面对冒险的相关细节了。在本作中小队编成比起家用机上那两作要少了，



4人小队减为3人小队固然使战斗的难度有可能得到进一步的增加，但不可否认，在初期的备选人选中随便抽出3个来完成冒险旅程使得游戏的自由度陡然加大了。在这

『モ～ みんなダマッテテよ！
あたしだって しにたくないわよ！』

种前提下我们可以选择的队伍编成不再是默认的攻＋魔＋回复编成方式，我们可以考虑编成全攻或全魔的队伍编组，虽然这显得有些开玩笑的样子，但本作在不经意间颠覆了那种按部就班，“谁得加入谁就不能加入，队里必然要有一个XX一个OO”的模式，对不少玩《SO2》在流程中未能完全培养全部12名主人公的玩家们在本作中想来也可以出上一口恶气。

也许是考虑到GB系主机的机能有限，Tri－ace最终把前两作中的“技能工会”设定取消了，相应的在本作中人物的培养用了一条很新颖的路子，即技能系统：玩家在战斗结束后可以取得SP（Skill Point，技能点），而每位主人公在起初都有技术、战斗、知识和感觉四项基本技能。玩家可以选择把SP投入到主人公的各项技能上，由技能随SP投入升级导致玩家参数变动并由此引出新技能。关于什么人应该怎么加点游戏刚开始时很多玩家可能是迷迷糊糊，等到中后期才发现自己已经彻底把人练废了。这种追悔莫及的感觉与其说是遗憾，倒不如说是另外一种值得记取的回忆。在笔者看来，就算人物培养方向弄错了，但这并不妨碍玩家将本作的全流程（不包括拿完十神戒）走一遍，更何况很多技能引发的物品创造技能也会因为不同的培养方向而得到引发，从这个意义来说，谁也没有损失太多。

物品创造技能是本作又一个值得称道之处，在家用机上的前两作上已经确立了由不同技能引发相对应的物品创造，但在那里创造规律是遵循乱数的，也就是说无论等级多高都必然会有加工次品出现。在本作中，物品创造过程直接以小游戏的形式出现，等级的差异只是导致小游戏制成品的等级差异，但这并不代表你在调理技能不是很高时就能做出一份售价3W的烤肉。

总而言之，对于熟悉家用机上前两作《SO》的玩家们可以从本作中得到共鸣，对此一无所知的玩家也能乐在其中，更何况这还是一盘无论是“厚砖头”还是SP都能玩的游戏卡带。在那个动辄“GBC only”的时候，也真是够难得了。倘若您自认对RPG有所爱好，那么本作应该是个不错的选择。

文/LinkTON　责编/雪人

刘洋	会考在即，我想掌机还是放一放吧……从明天开始。
读者资料	17岁，男，300250，天津市河北区秀区22门203号，兴趣：任何方面

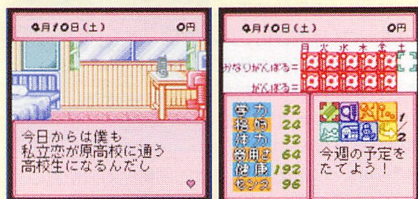


口袋恋爱～if

机种：NGPC	厂商：KID	发售日：1999年
类型：SLG	容量：32M	经典度：★★★★☆

一句话评语：当大家拿到这部游戏后估计就会把疑问彻底扔掉接着尽情投身于恋原市的，但本作的系统只怕会成为一大门槛。

《口袋恋爱》系列是自GB发售以来为KID社创下品牌的名作系列之一，最早发售于1997年的本系列初代作在GB软件类型单一的时期为不少玩家们留下了一份难以忘怀的记忆。以后的续作为本系列争得了更多的声誉，也为KID的起飞提供了一定动力。此后随着KID在诸多家用主机及J－win平台上的全面开花，这个系列似乎就渐渐地被该公司遗忘了，而掌机玩家们也就在GB的两作中重温着恋原小城中的时光。



时间很快进入到1999年下半年，在这时掌机大战已然打响，任天堂的GBC、SNK的NGP和Bandai的WS为了争夺一块地盘打得天昏地暗（虽然我们也知道，很长时间内都是GB一家占着压倒优势的），在这一年年初，羽翼渐丰的Kid社对任天堂有些不太关注了，它把很多作品放在了另外的机种——自称“非男孩”的NGP上，比如这款复刻初代加强的《口袋恋爱 if》就是其中一个绝好例子。

1999年10月21日，本作就出乎大多数人的意料出现在了NGPC平台上。对已完成过前两作的玩家而言，本作是既熟悉又陌生的：熟悉的是系统完全一致，区别只是假名换了汉字；至于那些良性系统BUG，也是一概保留。陌生的则是增添了饰物、换装等几个新系统。前者是指在流程中可以在商店购买饰品（从初期的戒指，到项链、耳环等）后作为礼物送出，这个与前几作的送礼有些类似，区别在本作中随着好感度的提升，女孩们会在约会中戴着它们出现，并会在适当的时候给出特写。后者则是约会之前的一件必修的功课，你必须选择出门穿的外套、裤子、手表、皮鞋还有约会前使用的男士用香水，这些安排会直接左右约会的成败，估计大家在斟酌约会服装时是大大花了一番心思吧。



在人物设定上，本作对很多老玩家来说就有些陌生了，森原美理以(传统的“勉强系”眼镜娘）和爱川凉音（传统的弱气下级生）不幸被T出新作人物组合，取而代之的则是冈田ミレイ和小林木之叶这两位新人。前者长期随双亲在萨克拉门托居住，言语中处处都有“横文字”存在。后者虽然也是眼镜娘，但比起前辈却区别极大：不再是勉强系而是有向OTAKU系发展的趋势，我们可以从她对漫画的爱好中发现这点。这两位最先出现的人物拜系统默认所赐，在游戏中比起前初代人物要活跃很多。而本作的其他人物比起早先来也有较大变化，明眼人能一眼看出其中的萝丽化倾向，甚至连前御姐松田由美也未逃脱萝丽化的阴影。似乎初代而来的97年的人物体系到99～2000年就得来一次换血，从本作的这点变迁中我们也许可以看出在CCS等播映后日本玩家在口味上的变化了。

在剧情上，本作对初代的不足之处加以了强化，不论是特殊节日的庆祝事件还是固定地点的剧情(比如同高尾水树第一次来到海边公园那段）都在细节上给予了充分补足。平日事件也在前作基础上给予大幅追加，比如游戏迷ももょ同主人公关于KID社游戏的问答就是其中一个绝好的例证。而针对新人的事件更是占了较大比重，不论是游戏刚开始的自我介绍还有无处不在的问答都把这两位新人的地位最大限度地提升了。对佐伯依旧抱有好感的玩家们想来要绝望了，前两作公认女主人公佐伯るるな已经在两位新人后成为传说的第三主角了。



光靠强化不能混饭吃，于是本作新加了CG收集。在CG收集模式中共有54张待收集，而这还不包括特别地点事件如秋天在枫树林、春天在油菜花田里的独处等等，这些事件的设定让很多转战J－win的玩家终于能够了解本作的真正血统其实是简化本的98游戏。众所周知98系的作品一向注重情节，这也就给了我们更大的发掘动力。纵然触发率偏低，但对剧情的渴望毕竟能支撑着很多身心俱疲的玩家坚持到底。

总的来说，在本作上我们看不到那种属于N社掌机游戏应有的特性，相反的，来自PC的很多元素在她身上起了作用，果然NGP的广告语不是吹的，但玩家是否买帐则是另一回事。嗯，你知道我的下一句必定是：“本作销量不佳”之类的台词。不过好游戏不一定要叫座的，不是吗？

文/LinkTON　责编/雪人

朱晨曦	微微的烛光，感受着生日的喜庆，淡淡地问候，却包含着深深的温情，真心地祝福你掌机迷。
读者资料	16岁，男，475000，河南省开封市新华东街120号5号楼2单元10号，兴趣：GAME、艺术、魔兽

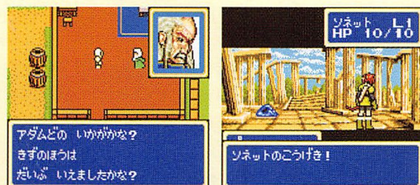


光明力量外传·最后的冲突

机种：GG　厂商：SEGA　发售日：1995年
类型：SRPG　容量：4M　经典度：★★★★☆

一句话评语：本作本身品质之高与制作团队的名气使很多玩家得出如此共识：如果你没有接触过本作，那么你可以算是没有真正接触过这个系列。

1995年中时掌机业陷入因次世代而起的一次大低潮期。GB和GG等的销量均一落千丈。当时《Fami通》的两名编辑渡边美纪和伊莎贝拉永野曾就GG和GB谁先咽气在杂志上打擂。结果谁胜谁负不必考究，但当时两台主机的人气之差却是可以想见的。在三大主机的耀眼光芒下，它们顽强（确实可以这么说）地坚持着生存下去。而我们最好把眼光集中到GG上去，这台主机经历了太多的挫折但SEGA却仍不肯放弃这块阵地。在1995年6月的最后两天里，一款可算倾注了SEGA制作团队心血的作品诞生了，这就是我们这次要介绍的这部《光明力量外传·最后的冲突》。



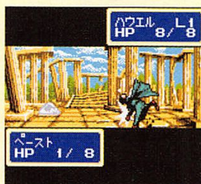
说起本作的制作者，很多玩家可能会信口答出是古代裕三和Sonic Team小组，Sonic Team小组常做《Shing Force》系列这个是一点都不假的。但在本作制作与发售期间，Sonic Team一直忙于Shining Wisdom的制作，难得抽开身来。也许玩家们会有疑问，这一作里Sonic　Team到底下了多少本进去？但在接触了游戏后，一切疑问都可以涣然冰释了。

熟悉本作系列剧情的人都了解初代的暗黑龙与光明力量之间的交锋。系列的传统勇者麦克斯在本作一开始同那群自初代起一同参与冒险的朋友们一起追捕暗黑龙残党马谢拉及其同伙，但在追捕过程中队里的机器人亚当的机件被其中一名追捕对象破坏了。于是，麦克斯留下一部分队友修理亚当，他自己前去追逐那潜逃的Boss，并且他们最终达成了使命，而留下的人们为了修理亚当开始了第一阶段的冒险。就笔者而言，自己印象最深的一点是在进入剧情后我方人员冲入神殿后的状况。当自军一群人披挂整齐冲进大门后却发现那个需要修理的机器人在八头小妖怪前竟然没有任何攻击力可言，大家所能做的就是尽力冲进神殿院内接着尽快杀完路上的Goblin和Slime，同时尽最大限度保证这台机器人的生存。就这样我们第一次领教了SF的“How to play”是怎样的名堂。而



这个初战编成在第二战时就要加以强制变更。对第一战的台词稍有留意的玩家们估计会对“伊恩”这个人名有些印象，这个从第二战开始登场的毛头小子在本作中起到了类似初代主人公的地位。在很多英文站点对本作的故事性都加以了很高的评价，而关于主人公成长的剧情更是被人加以推崇。说起来伊恩周游Rune大陆的故事确实是在轻松中透着几分沧桑的，本作长达4章22战的剧情绝对会使胃口挑剔的你大呼过瘾。对那些从MD开始玩起本系列的玩家来说，本作也是个不错的选择，能见到更多的老面孔实在是一件惬意的事情，在游戏后期传说中的勇者麦克斯也会加入我军（初始等级Lv12，而且魔法使用可能），这个面子可不算小啊。

同每一部SEGA出品的S·RPG一样，本作在战略面上的重视也是不容小觑的。大家在玩S·RPG时有个喜欢培养主角的习惯，这样会直接导致在一部游戏中某一两个人比其他人要强很多。但在SF中这种状况不太容易出现，SF强调的是系统整体的全面推进，因此只有培养出一支编队来在本作中才能真正体会到骑兵的速度，忍者忍杀的豪快以及强力魔法排山倒海一般的杀伤效果。而这种效果决不能在那种“最强单人部队”的编成中得到体会。不要指望出现一个有些kuso的最强职业（比如《水晶传说》里的Lv10治疗士），因为本作在诸兵种的制衡上做得也相当不错。



常玩SF系列的玩家对本作的作曲家应该有着足够的熟悉，武内基朗先生是多年来为SF作曲编曲的一位著名音乐人。同样需要注意的自然还有本作的插画，丨山浩先生的华丽画风也可算是对本作的一项华丽装饰了。作为一款糅合了奇幻和科幻的作品，本作的剧情、战略性、音乐、画面四者融为一体，真正不枉担了众多玩家对她的评价：如果你没有接触过本作，那么你可以算是没有真正接触过SF这个系列。

文/LinkTON　责编/雪人

顾春军	我们将一如既往地支持“掌机迷”，因为它在渐渐走向“成熟”，就像人从一个孩子长成大人一样。
读者资料	26岁，男，200240，上海市闵行区红旗新村502弄27号301室（碧江路）



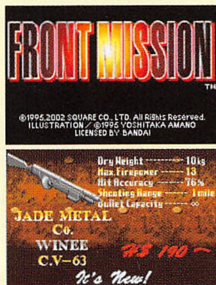
失败与成功中的徘徊

机种：WS | 厂商：SQUARESOFT | 发售日：2002年

类型：SLG | 容量：32M | 经典度：★★★★☆

一句话评语：SFC上的人气战略游戏，游戏最吸引人的地方就是可以自己随意为机体配备武器。

本作是SFC上的人气战略游戏，同时也是史氏的看家游戏之一，游戏初次登场WSC就让不少SLG迷们感觉到了新鲜事物的气息。首先，游戏在战略上虽说是模仿了《皇家骑士团》的地形高低差设计，但却更好地突出了机体攻击力与地形差异的联系。其次，此游戏与一般SLG最大的不同就是战斗中零件的可更换性，通过在武器店购买不同的武器和护甲可以自己创造出一个带有个人意志的人型战斗机甲，武器与护甲的配备还会直接影响到整个机体的能力。



游戏的剧本也是十分优秀，游戏在开场的时候利用很长的时间为玩家们简单介绍了一下第一次哈夫曼战争的大概经过。而游戏的剧本则是以第二次哈夫曼战争为舞台，讲述的是在战争中失去恋人的Lloyd在初次任务失败后，一直生活在Barinden的斗技场内靠机甲战斗为生，直到某一天OCU的陆军中尉Olson来到斗技场。他的出现让Lloyd带着为恋人复仇的心情再一次回到了军队（一个军队的特殊雇佣部队——“食腐乌鸦”）。在“食腐乌鸦”中，Lloyd又遇见了以前任务中的同伴们，一年后再次相逢的他们与新的队员一起拉开了新的战斗。随着游戏的不断进行，玩家们能够了解到整个哈夫曼战争的起因，而我们的主角Lloyd也会在战斗中逐渐成长，还会和杀害恋人的机甲师进行一场生与死的战斗。当然，最终的命运也将掌握在玩家们的手中。



游戏在画面上虽说不能属于SFC上最好的，但是S社还是很好地利用了SFC的图形渲染技术为玩家们描绘了一个充满了战争栖息的哈夫曼舞台。游戏于2002年移植到WSC上后，S社再次对画面进行了强化使得游戏在表现力上要超越SFC不少，而且音乐的强化也是发挥了WSC的音源系统。这样一款名作复活在掌机上FANS们还有什么理由不去将它入手呢？也正是由于游戏移植到了掌机上的原因，玩家们就可以很方便地掌握前线系列的核心系统“武器组合”了。由于机体都是人型战斗机甲，所以武器可以搭配的部分就分为以下几部分：



1、身体——驾驶员的位置所在，同时也是整个机甲的核心，如果这里受到一定程度的损坏，那么机甲就会行动不能，属于重要部位。

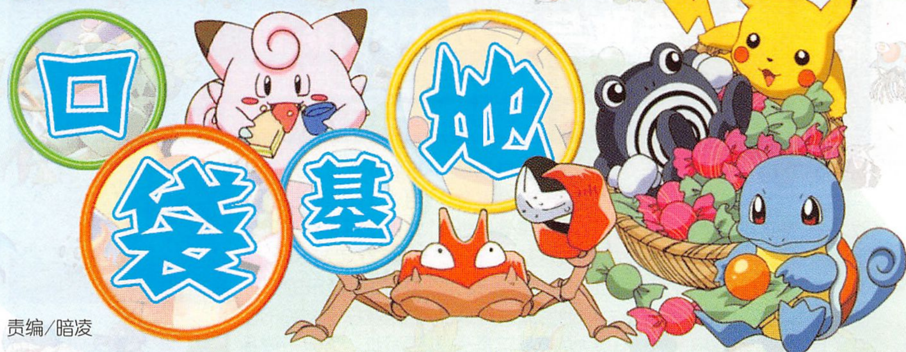
2、手部——左手和右手都可以配备武器（近距离、中距离和远距离武器的搭配也是这个游戏的优秀之处），同时也可以同时装备防御部件成为一个强力的“肉盾”，如何搭配要看玩家自己的选择，此项目关系到武器的命中率和武器的后坐力。

3、脚步——自然而然和机甲移动能力有关，由于前线这部作品中存在着地形的设计，所以玩家可以根据每关中的地形为机甲来更换适合的脚步零件，但是需要注意的是尽量不要让敌人破坏脚步零件，因为移动力下降可是SLG GAME OVER的一个直接条件。

这款游戏不单被移植到WSC上，游戏在03年的时候还以WSC版为蓝本又再度的移植到了PS上。一款SLG游戏能够如此的多平台移植而且依旧买得火爆十足，不但可以看出S社制作游戏的精良程度，而且还可以看出这款游戏在FANS们心目中的地位。

文/BLUE KYO　责编/雪人

冯宁宁	我认为游戏的未来将是掌机的天下，因为当游戏画面达到一定程度后，便携性将成为游戏机的制胜关键。
读者资料	27岁，男，100096，北京海淀区西三旗育新小区62楼1门502，兴趣：健身、游戏



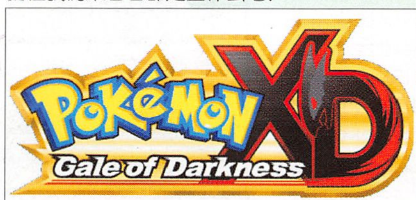
责编/暗凌



口袋妖怪新作介绍



今年真的如任天堂所说，是口袋妖怪游戏“不平凡”的一年，除了众望所归的RPG大作《口袋妖怪 珍珠/钻石》外，还出现了不少另类作品，就让我们来看看都是些什么吧！



首先是NGC上的又一大作——《口袋妖怪竞技场》的续篇。游戏以暗黑洛奇亚为核心展开故事，预计在今年8月4日左右发售。说起暗黑精灵，大家可能会想到《口袋妖怪竞技场》里面的精灵净化系统吧！从敌人手中抓获的暗黑精灵是不听话的，需要到アゲトビレッジ市圣之森林的祠堂去净化，估计这次的洛奇亚也将是类似的暗黑精灵。游戏同样是3D的，战斗场面尤为壮观，加上RPG的游戏方式，已足以让口袋迷心动不已。这次的主角精灵是依布，这只能力不强的精灵在战斗中如何发挥还是个谜，也许要通过进化，而《口袋妖怪竞技场》的两主角光精灵和暗精灵分别是依布的两种进化型，难道这其间有什么关联？暗黑洛奇亚这一神兽最终能被收服吗……





同样的，本作也能从训练员手中捕捉特定的精灵（而不是全部）来加强自己的队伍，目前知道的能捕捉的精灵有：



此外，在《裂空的访问者》剧场和《口袋妖怪 冲刺》中出现的新精灵小卡比兽也将在游戏中登场！



另一款游戏则是DS上的《Pokemon Fishing Rally DS》，该游戏能在口袋妖怪主题公园下载试玩，真是没想到在珍珠/钻石版发售之前还会冒出来这个东东……供下载的时间为今年的5月10日到9月25日，只要带着NDS去口袋妖怪主题公园就可以下载到。

这款游戏和《口袋妖怪 冲刺》差不多，都属于比较简单的口袋妖怪动作类游戏。游戏以主角视点的方式来呈现场景，包括各种钓鱼的场所，如河边、

史小雨	Pokemon珍珠/宝石，我几时才能看到你们的庐山真面目！
读者资料	15岁，男，100029，北京朝阳区樱花园25楼4单元501，兴趣：玩掌机

海洋等，玩家用方向键来控制鱼竿投入水中的方向，用A键把钓钩投入水中，浮标会显示在DS上方的屏幕上，根据浮标的动态来确定是否有口袋妖怪上钩，并准确地抓住时机将它钓起来。让我们看看在游戏中都能够钓什么PM吧：

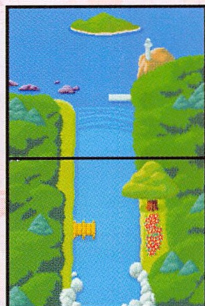
蚊香蝌蚪	哈克龙	丑鱼
大钳蟹及其进化型	角金鱼及其进化型	
鲤鱼王及其进化型	龙虾及其进化型	

一旦捕捉到PM，屏幕上就会显示其等级、重量和稀有度，并由此决定你是否进入前50名，如果进入，则会在排行榜上显示，此外你也可以在游戏中储存5只最好的精灵，这样就可以拿出来炫耀了。

ただいまのランキング

1位	キングラー まみ	10607Pt
2位	ヒンバス ともひろ	9332Pt
3位	ヘイガニ はつこ	8399Pt
4位	シザリガー まさみち	8243Pt
5位	キングラー ゆうじ	8030Pt
6位	キングラー マサヒコ	7318Pt
7位	ヘイガニ ひろし	5214Pt

あなたのじゅんい 8位
アズマオウ タロウ 3795 Pt



不过遗憾的是，由于是下载的游戏，只是利用了NDS的内存，所以无法真正将进度保存下来，一旦关机游戏就没有了，也就是说只能到下载的现场去玩，而可惜的是只有日本的玩家才能享受到这些。

文/皮卡秋



前仆后继，众志成城



车轮战术分析（上）

在体育比赛中，进攻和防守能力永远都是体现一支队伍实力的重要因素，但若太执着于防守，则会使比赛变得冗长乏味，显然不是应该鼓励提倡的。对于口袋妖怪的对局来说，同样是如此，防守只是为了稳固阵局，而攻击才是取胜的直接手段。那么我们就来探讨一下进攻的艺术，大家一起来用华丽的攻势撕碎对手的防线吧！

这里谈一下进攻手段中最基本也是最有效的战术——车轮战。顾名思义，车轮战术就是通过诸多攻击强劲的PM轮番上阵来进行压制，强行推掉对手。口袋妖怪的攻击类型分为物理和特殊两种，在车轮战术中我们只需要用到前者。原因很简单，卡比兽（编号143）和快乐（编号242）这两名PM特防能力绝伦，是几乎所有特攻型PM的克星，若要用车轮战术和它们对抗显然是很不明智的。而物理方面就不一样了，虽然仍有一些物防能力超群的PM坐镇，但由于它们各自都有不同的弱点，因此寻找突破口会更加容易。战术确定后，就是挑选PM进行培养了，让我们来看看哪些PM符合我们的要求吧！

ポケモンいちらん
No308 チャーレム
めいそうポケモン
たかさ 1.3m
おもさ 31.5kg
ダンスの ような ゆうがな うごきで
こうげきを かわして きょうれつな
いちげきを あいてに おみまいする。
START なきごえ　Ⓐつぎのデータ　Ⓑもどる

↑貌不惊人的瑜伽王却拥有最可怕的战斗力。

既然要使用车轮战术进行强攻，那么自然就需要一些物攻能力强劲的PM了。从种族值上面来看，这类PM数量相当多，但有两类PM则是我们坚决要舍弃的。一种是“名不副实型”的PM，比如火精灵（编号136）和巨钳蟹（编号099），虽然它们物攻种族值高达130，属于顶尖水准，但由于物攻技巧匮乏，它们的超强种族值很难得到发挥。另一类则是“仰人鼻息型”的PM，它们的特点是单兵作战能力差，最典型的例子就是铁甲暴龙（编号112），虽然它物攻能力绝对是数一数二，可惜速度慢且防御脆弱，没等到它出手攻击时可能已经被打倒了，必须要配合其它PM才能发挥出来威力，所以显然也不是“车轮战术”所需要的。总体说来，符合我们要求的PM大致可分为三大类：一种是物攻能力高、速度高的PM，我们称之为“骑兵”；一种是物攻高、防御能力同样出众的PM，大家习惯命名为“坦克”；最后一种则是不仅拥有较高的物攻能力，同时也有不错特攻水准的PM，由于同时擅长物理和特殊攻击，被形象地称作“二刀流”。

首先先来看一下“骑兵”。它们承担起队伍

的攻击重任，可以说是火力输出的主要方式。虽然在相持的时候它们不易发挥出自己高速度的优势，但当双方杀的难解难分，彼此的PM都伤痕累累时，它们就能够发挥出巨大的作用，因为此时可以秒杀对方受伤的PM而不用再担心受到反击，颇有骑兵那种“一骑当千”的气势。我们推荐一些使用频率较高的PM：

编号	属性	PM名
115	普通	袋龙
128	普通	肯泰罗
085	普通+飞行	嘟嘟利
335	普通	杀手兔
142	岩石+飞行	化石飞龙
330	地面+龙	蜻蜓龙
051	地面	三地鼠
308	格斗+超能	瑜伽王
214	虫+格斗	赫拉克罗斯

当然了，对局中明文禁止的神兽没有在表中列出，虽然表中的PM仅有9只，但却各具特色，堪称这类PM的佼佼者。赫拉克罗斯、瑜伽王的速度在这9只中是最慢的，但攻击能力却最出色，利用蛮力就可以解决很多难题，而且它们可以使用“巨大化（ビルドアップ）”强化能力（其中赫拉克罗斯还可以剑舞つるぎのまい，瑜伽王可以使用起死回生きしかいせい，但由于过分强大，大家已经自觉不用），进一步给对手带来威胁，唯一弊病是速度有限。

肯泰罗、嘟嘟利、化石飞龙、蜻蜓龙、三地鼠这5只都是典型的高速“骑兵”，不过特点各有不同：嘟嘟利主力技巧报恩（おんかえし）和钻孔啄（ドリルクちばし）极其实用，也是这5只中攻击能力最出色的，但防御就差很多了，它在重伤时可以利用忍耐（こらえる）使自己剩下1点HP，接下来再利用威力高达200的垂死挣扎（じたばた）给对手更加沉重的伤害。三地鼠攻击能力虽然平平防御奇差，但由于特性“陷阱（ありじごく）”可以使对手无法换人，因此用来追杀对手的PM再适合不过了，抓住时机派它上场，可以兵不血刃地干掉对方PM。蜻蜓龙和肯泰罗不仅攻速俱佳，防御方面表现也不错，好比披甲上阵的重骑兵，前者拥有较好的属性和特性，可以抵抗电、火、岩石、地面等常见攻击，后者则是因为有“威吓（いかく）”特性，相当于变相提升自己的物防，实用价值相当高。化石飞龙除了速度外比其它4只“骑兵”来说没什么特点，不过注意岩崩（いわなだれ）有不俗的30%的害怕率，但其他PM使用岩崩威力有所不足，只有化石飞龙才能很好地把岩崩的威力与特效融于一体。

剩下两只普通系的PM中，袋龙攻击速度均处于上乘，防御能力也比较不错，且最大的优势是利用特性早起（はやおき）尽早解除睡眠状态，使得持续作战能力更强。杀手兔不仅攻击可观而且能够剑舞，虽然防御较弱但承受一次攻击还是没问题的，剑舞后面对大部分PM都足够一击秒杀，非常适合后期清场。当然了，它也是可以使用垂死挣扎的，威力还要超过嘟嘟利。


←货真价实的「化石」翼龙。

这类“骑兵”型的PM最好避免和对方高防御PM硬碰硬，在没能有把握击倒对手的情况下，尽量以保存自己的体力为优先。不过，对战时面对面的碰撞是少不了的，这时候就需要一些高防御的“坦克”出阵了。下次我们再来介绍这些队伍中坚。

文/koflover

口袋妖怪游戏金手指开发教程

模糊搜索(上)

作者的话：本文以Visual Boy Advance为例，介绍在口袋妖怪游戏里使用模糊搜索及修改的知识。由于以前我们讲解过VBA模拟器金手指修改的方法，因此本文在原来的基础上进一步深入研究，文中涉及到的一些术语及基本操作会介绍得比较简略，如有障碍，请翻阅以前的《掌机迷》，从最基本的修改开始入门。

需要注意的是，游戏修改之后会降低可玩性，造成流程变短、难度降低等不良影响，所以本人并不赞成游戏一上手就使用金手指。但由于游戏本身及其它一些原因，一些特殊的事件、剧情又不得不依赖于金手指去触发。所以，本文的目的

陈诗强	青春时光慢慢逝去，但我对掌机及PG的态度是不会变的！
读者资料	15岁，男，610061，四川成都市川大附中初二10班

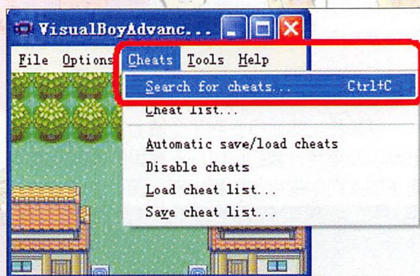
旨在使大家了解游戏中的金手指是如何被搜索出来的，让大家知道搜索工作中的艰辛，借此表达向所有为金手指事业做出贡献的人表示感谢。同时希望更多的人加入这一队伍中来。

最后还要提一句：本文介绍的修改是建立在已打上反动态内存补丁上的，该补丁由zzzzzzz制作，在此向他表示感谢。

一、原理介绍

模糊搜索修改是针对精确搜索修改而言的（关于精确搜索，相信大部分使用过金手指的玩家都懂得使用，方法也比较简单，这里就不介绍了）。模糊搜索用来对不知道具体数值的变量进行搜索，利用的是知道变量某种变化规律来确定变量的位置。模糊一词由此得名。这种搜索方法用于游戏中一些特殊的变量进行修改，如：时间、人物坐标、达成某种条件等隐藏数值或非数值数据。因为是利用变化规律进行搜索，所以需要修改者对游戏常用变量类型有较全面的认识，了解它们的存储方式，熟知各种数据常用的数据结构，对数据有较强的判断力，并对内存中的数据的变化非常敏感，这样才能更快地找到目标。所以在此之前，希望大家先多了解一些游戏修改的常识。

二、修改工具介绍

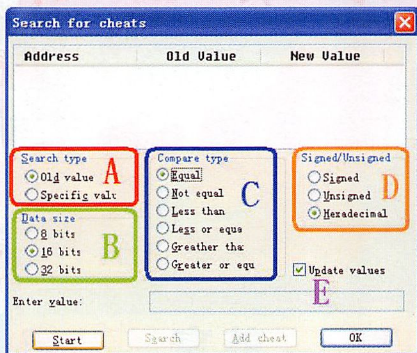


如图，图中红框是Visual Boy Advance(以下简称VBA）自带的修改器菜单（中文版的位置一样，下同），打开修改器后出现图：

在模糊修改中我们将用到上面标出的所有选项，是不是比精确搜索多了很多？下面分别介绍它们的用途：

A、搜索类型：在精确修改时选择的是下面，现在要选择上面的了。看到下方原来输入数值的地方变成不可用了吗?这就是模糊修改的标志。

B、数据大小：这是搜索成败的关键，数据的长度决定了以后搜索的数据占多大空间，如果选择错误，其变化就不在我们的计算之内，很容易错杀“自己人”或放过“坏人”。



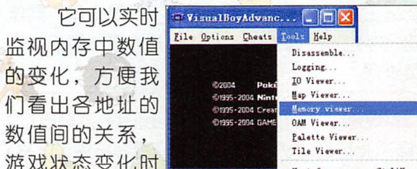
C、比较类型：从上到下依次是等于、不等于、小于、小于或等于、大于、大于或等于。这些是搜索的方式，也就是数值的变化规律是什么。

D、数据类型：精确搜索里也用，模糊搜索建议用第3个——16进制，数据比较直观，而且对非数值数据容易发现规律。

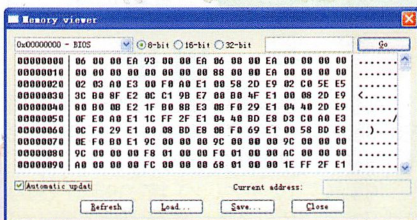
E、数值更新：勾上，不然没有办法比较了。

OK，就是这些，下面我们就开始拿游戏开刀了。以下我们以口袋妖怪绿宝石的全图鉴为例，介绍如何进行模糊搜索。

除此之外，还有一些为方便搜索而使用的工具，使用这些工具，有时可以使搜索变得简单。VBA就自带许多有用的工具，如内存查看器：



它可以实时监视内存中数值的变化，方便我们看出各地址的数值间的关系，游戏状态变化时数值变化的规律。另外，该查看器有写入功能，可以直接对内存进行写操作，使我们对一些不确定的修改可以在这里进行，而不会出现因使用锁定而造成游戏死机等严重错误。



内存查看器的基本设置参照上图即可，唯一要注意的是Automatic update(自动更新)必须勾选，这样才能让内存查看器的数值始终是最新的。

（未完待续） 文/Triton



史艾帝国

前言

欧鲁特加（オルテガ），全名为摩尔德姆·迪亚鲁提斯·欧鲁特加（モルドム·ディアルティス·オルテガ），另一种说法是欧鲁特加·加兰多（オルテガ·ガーランド），本文取前一种说法，文中以欧鲁特加来简称），他是DQ Ⅲ中主角的父亲，一位真正的勇者，他在他的孩子出生时就动身出发挑战魔王巴拉摩斯(バラモス)。本文即是为了纪念这位出师未“捷”身先死的英雄而作。

从欧鲁特加的全名中我们可以看出来，欧鲁特加是姓，这可能出乎不少人的意料吧！当初我知道的时候也惊讶了老长时间，怪不得游戏中不能给主角起名为オルテガ呢？不仅是主角，同伴的名字也不能这么起的，估计是为了不冒犯这位英雄吧。

豆知识： 主角和同伴还不能起的名字有巴拉摩斯和佐玛（ゾーマ），这两位想必接触过DQ3的都知道吧。想想看，自己的伙伴和BOSS的名字相同，该有多么恶搞啊，不过当时可不流行这个，所以被喀嚓掉了。此外，不能起的名字还有洛特（ロト），各位历经千辛万苦得到的称号居然和某个伙伴同名，该有多扫兴啊！

一、出征

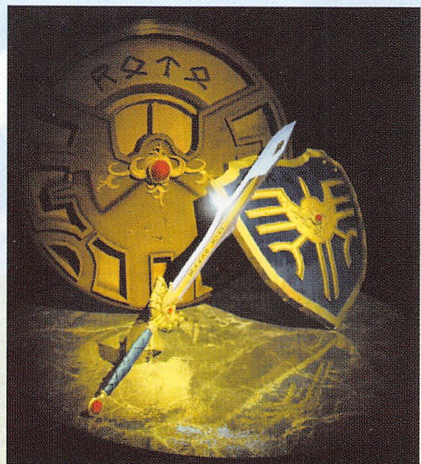
细心的玩家可能都已经发现了吧，这段剧情在SFC版和GBC版的开头都有交代，在打开游戏后，等待一段时间就可以看到了。

阿里阿汉（アリアハン）城：16年前（因为游戏开始时主角已经是16岁了，在本文中为了方便起见，就把主角称呼为阿鲁斯（アルス)吧，这也是游戏中默认的主角名字。欧鲁特加在阿



鲁斯（也就是他的孩子）刚出生不久时就出征了。我不禁感叹欧鲁特加的伟大以及舍身的精神，普天下有哪个父亲会在自己刚当爸爸的时候舍得离开家乡呢？而且是出发去做消灭魔王这种九死一生的事。当时的欧鲁特加又何尝不想留在心爱的妻子和孩子的身边呢！但是身为阿里阿汉的英雄的他是全世界的希望，为了把世界从即将到来的灾难中拯救出来，他义无返顾地投入到消灭魔王的旅途中（这点在剧情中也表明的一清二楚，比如夫人在挽留他时说道：亲爱的，你就不能等孩子长大点再走吗？从欧鲁特加回绝的语言来看，纵然他是有千万个不愿意，但还是横下一条心……然而在16年后的阿鲁斯一行开始冒险时，世界好像还没有遭到魔王的荼毒嘛！这魔王也太有耐心了吧！）。

欧鲁特加的此行受到了全城上下所有人民的鼓励以及期待，我们可以从王宫里的人以及城下町里的人们中的行动中看出来。国王给予了精神



何牧卿	我从最早的黑白机到现在NDS历经五代，不管是在机型上、主机上、屏幕上都有了改变，我相信以后还会出更好的掌机。
读者资料	10岁，男，100053，北京市宣外大街金井胡同5号，兴趣：掌上电玩

上的支持，欧鲁特加收到的特制的头盔则是人们物质上的支持，这顶特制的头盔以他的名字命名，我们从游戏中这个头盔的数据来看，这顶头盔还是很坚固的。而且，在游戏中只有阿鲁斯能够装备这顶头盔，要是它能够流传下去的话，不就是祖传头盔了？《DQ3》中阿鲁斯专用的装备中有王者之剑、光之铠甲、勇者之盾和神圣守护以及这个欧鲁特加头盔。流传到《DQ1》的时候少了盾和头盔（这点在游戏通关画面中有说明），而到了DQ2却一应俱全，洛特之盾是当年的勇者之盾，应该没有多少人会质疑吧？而洛特头盔呢？莫非就是这顶“老爹头盔”？如果不是的话，那么又能是哪顶呢（官方也没有作出明确的说明，因此以上内容纯属本人的猜测）！



另外：阿鲁斯一行人冒险时只有一个村庄遭到了魔王的毒手，那就是临近魔王城的提顿（テドン）村，也就是那个白天是废墟，晚上热闹的村子（都是鬼……啊……）。不知道欧鲁特加出发冒险时，这个村子是否安然无恙呢？要是当时那个村子依然完好的话，那么我们可以想象世界真要遭到魔王的毁灭，那得经过多少时间啊！看来DQ中的魔王就是有个爱好——洗干净脖子等待勇者出现，然后，被华丽的消灭……或许，这才能表现魔王的价值吧！

二、转战各地

香帕尼（シャンパーニ）塔：从剧情画面中我们可以看见欧鲁特加曾到过这里，这里是大盗贼刚达塔（ガンダタ）的据点之一，刚达塔在那个时候虽然年轻，但却已经小有名气了，我们的勇者来这里的目的无非就是两个：一、拜访他并邀请他加入消灭魔王的队伍，说起来当时的欧鲁特加孤身一人奋战是很辛苦的吧，希望有一个强力的同伴同行是再正常不过的了，然而大盗贼没有答应他，或者也有可能欧鲁特加没有遇到大盗贼（这种可能性也不小哦，往下看你就能找到与之相符合的证据了），失望的他只好孤独地离去。二、来这里和大盗贼切磋切磋武艺，因为刚达塔在那时就是名声在外了，远在大洋彼岸的欧鲁特加很可能听过这个大盗贼的传闻，为了增进自己的武艺，或者是为了证明自己的实力，亦或者干脆是为了在单调的冒险旅程中增加点刺激，来这里向大盗贼做出挑战也是有可能的，不过要真是这样的话，欧鲁特加胜利与否，我们无从得知，只能是希望是赢得了胜利吧！除了我分析的两点以外，还是有着其他的可能性存在着，比如说是为了找宝箱啦，或者是练练级啦，迷路啦等等，都是有可能的哦（当然这种可能性非常之低，因为剧情介绍只出现了那么几个地点，就像是通关画面出现的地点一样，都是有什么故事发生才会出现在屏幕上的）。

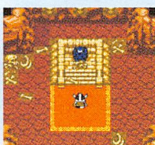
豆知识： 刚达塔，曾是罗马利亚（ロマリア）帝国佣兵团的团长。得到贫民的支持而成立了大盗贼团，以香帕尼塔和绑架者总部作为据点。据说他的崛起早于欧鲁特加出征。而且由于他占据着香帕尼塔，所以和罗马利亚帝国的关系一直都很不好。所以阿鲁斯一行人是重走父辈的老路，讨伐盗贼也是很有可能的。

达玛（ダーマ）神殿：不会有人不知道这里的作用是什么吧？对，这里就是《DQ》中著名的转职的圣地，想要改变职业，那就到这里吧，在祭坛上的神职人员能为你提供服务。不过条件是要达到20级哦，而且一旦转职，能力减半的同时等级还会回归到1。欧鲁特加的职业是勇者，该职业是无法转职的，不仅无法转，而且还要遭到祭坛上的老头的一顿臭骂：小子！不想当勇者了？说什么都不行！仔细看一看，这位神官和为阿鲁斯那一代人服务的那一位分明是同一人嘛！样子没有什么分别，至于我为什么会坚定不移地认为欧鲁特加的职业是勇者，下面有铁一般的证据！



日本（ジパング）的洞窟：一场恶战在这里上演！这次，欧鲁特加面对的是一个强大的怪物，

江力超	玩游戏为的是快乐，不要盲目追求，SP永远是我的最爱，虽然有了NDS，但没有SP的游戏好玩。
读者资料	20岁，男，300200，江西南昌银三角昌南高校园江西科技学院2004级计科系04511班，兴趣：玩掌机、听音乐



这个怪物到底是不是八岐大蛇(やまたのおろち)呢?如果是,那么我们也可以得出以下结论:八岐大蛇早在多年以前就已经开始为害着日本了,而此行欧鲁特加没有能消灭它,反而被打至重伤,幸好他在八岐大蛇稍有大意时脱出……多年后阿鲁斯一行人来到了这个多灾多难的岛国,集合了众人的力量终于把这个罪大恶极的怪物消灭了。在这期间里,它又不知道吃掉了多少人啊!要是欧鲁特加对付的并不是这个怪物,那么我们可以认为他消灭了这个神秘的怪物,同时也身受重伤,不然的话要从强悍的怪物口下逃出该是多么的难哪!也可能是欧鲁特加和怪物两败俱伤,勇者虽然没能消灭怪物,但也没有被怪物杀害,在危机关头发挥了底力,终于得以逃脱。要是这怪物当时没被消灭,而日后的阿鲁斯们又没有遇见该怪物……难不成我们的欧鲁特加真的杀了个回马枪?要么是该神秘怪物遭受了这个劫难生还后怕报复,远走他乡?神秘怪物被打的狼狈不堪后郁郁而终、伤口不治而亡也是有可能的哦!总之我们并没有再次遇见这个神秘怪物的机会了,除非劫后余生的它还在《DQ3》中当了其他的BOSS继续危害人类(继续等待被消灭?)。

豆知识: 八岐大蛇是日本传说中的上古时代的危害人间的怪物,这个民间传说在DQ3中是另外一个版本:这个八个头的巨大怪物(可是我们在游戏中明明是只看见5个头嘛,在DQM中这个怪兽属于龙系,怪不得有人戏称它为"五头龙")是被远道而来的大洋洲的勇者消灭的……打倒它能得到传说中的三神器之一的草薙剑——这和日本民间传说相符合,但是三神器中的另外两个:八咫镜、八尺琼勾玉呢?上哪去了?怎么打倒它的同时没有得到?还有一点也很离奇:居然要打倒这个罪大恶极的怪物两次……

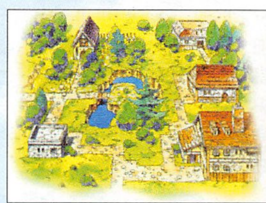




姆欧鲁(ムオル)村:在日本的洞窟激战过后,狼狈不堪的欧鲁特加一瘸一拐地爬到了这里,还没有进村就倒下了。昏迷不醒的他刚好被在村子口玩耍的孩子发现。那孩子——泊泊塔(ポタ)慌张地跑回村子报告大人们……在这个村子里,欧鲁特加受到了村民们热情的招待。不过在欧鲁特加离开村子时,居然把头盔忘在村子里了……可想而知他以后冒险的难度又要加大了。当阿鲁斯一行人经过这个村子时,可以从村民手中得到这顶头盔。不过……我注意到了几个细节方面的问题:

1、当年慌张地回村报告的泊泊塔和阿鲁斯一行人遇到的那个很想再见到欧鲁特加的小男孩是同一个人,从他在两个时期上没有太大变化的外表来看,欧鲁特加被村民们帮助和阿鲁斯一行人到姆欧鲁村的这段时间间隔应该不长才对……在阿鲁斯一行人到姆欧鲁村时那个孩子还是一个小孩的样子,看似一点都没有变化,这不就是一个证据吗?要知道孩子的身体生长的速度可是非常惊人的……这点和另外一点有着非常明显的矛盾,另一点在下文会提到。

2、村民们并不知道欧鲁特加就是大名鼎鼎的挑战魔王的勇者,而是把他称为泊卡帕玛兹(ポカパマズ)……难道说欧鲁特加失忆了,以至于连自己的名字都不记得了吗?不,这种情况的可能性几乎是没有的,因为在离开村子时,欧鲁特加紧接着踏上了消灭魔王的旅途。要是他失忆了,怎么还会记得自己的使命呢?就算是他失忆后被村民们唤回了记忆吧,那么村民们也不应该不知道欧鲁特加的本名啊?综上所述,我就只好这样解释了:欧鲁特加本人并不想让自己的身世被村民们知道,可能那样会给村民们带来麻烦吧!



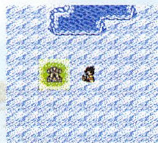
3、从剧情上来看,欧鲁特加应该是匆匆忙忙地离开的,虽然他领会了村民们的一番好意,但觉得不应该多做久留,一心消灭魔王才是重要的。让人不由得肃然起敬,但是却匆忙地过分了点!连重要的头盔都忘记了,倒!作为一个身经百战的战士不可能不知道头盔——特别是一顶质量上乘的头盔在战斗中的重要性,他是万万没有理由扔下不要的!给村民们做纪念?这……这玩笑也开大了点吧?有什么比生命更重要的啊!从村民中的话来看,应该是欧鲁特加匆忙走而忘记带走的……这……一直戴在头上的东西都能忘记,真是不得不拜一下了,但有谁知道欧鲁特加当时的想法呢!总之欧鲁特加这个让人百思不得其解举动有着很多方面的疑问,到底算不算是当年ENIX的一个败笔呢?

另外,阿鲁斯一行人造访该村时,村民们几乎都毫不例外地说:您来啦,泊卡帕玛兹,可见

阿鲁斯真的和老爸很像，果然虎父无犬子/女啊！(话题转回大盗贼那里，要是大盗贼当时遇见了欧鲁特加，那么不应该对和他如此相像的人没有任何相应的反应才对吧，难道说这个大盗贼阁下贵人多忘事，早就不记得只有一面之缘的欧鲁特加了?这其实也不是不可能的，毕竟都过了那么多年了嘛，只见过一面，尽管那个男人是那么有名的勇者，但是据说他之后死了，所以忘记了也算是没什么奇怪的事情吧)在阿鲁斯一行造访后，村民们才真正知道昔日的那个男人在阿里阿汉的本名——欧鲁特加，并把他留下的头盔赠送给阿鲁斯(说归还会不会更合适点呢?不过如果阿鲁斯当时是死亡状态的话，就无法得到这顶勇者家传头盔了)。



大海：欧鲁特加在大海中劈波斩浪，奋勇前进。说起来，欧鲁特加应该是早在去日本洞窟前就得到船了吧，因为那是个岛国，没有船，要怎样才能到达呢？难道说是游泳过去？这可能性应该很低吧……因为在和神秘的怪物决战过后的他狼狈的逃到姆欧鲁村，要是没有自己的船，该怎么到姆欧鲁村的呢，别说他还是游着逃跑的啊……在经过了生死之战后还能有多少体力呢？当时的欧鲁特加还不是“爬”着到姆欧鲁村的村口就昏过去的么，可见没有船，是几乎没有可能到姆欧鲁村避难的……搭乘别人的船——比如说商船——过去？这可能也比较低，证据还是九死一生的欧鲁特加逃到姆欧鲁村，要是搭乘了别人的船，那么就不会有逃到那村子的情况了！就会由“别人的船”上的人救助他了。从这幅画来看，欧鲁特加的船应该是由着自己使唤的了，到底是哪个神秘人物给他或者是借他的，或者是欧鲁特加做了回强盗抢劫的呢?遗憾的是这一切都是个谜……



南极祠堂：这里是沉睡着不死鸟拉米亚(的蛋?)的神圣的祠堂。想必欧鲁特加也听说过这只大鸟的传说，因而不辞劳苦来这里寻求这只大鸟的帮助。但是要想让大鸟复活并载着自己满世界飞翔，欧鲁特加所做的工作显然还是远远不够的，因为他没有收集齐大鸟复活必须的6颗宝珠，哪怕是一颗也没有得到吧？否则他的孩子也不至于那么辛苦的满世界乱窜为收集齐这6颗宝珠而奔波了。无法让大鸟复活的欧鲁特加希望破灭，只好当是来参观参观了，



之后遗憾地离去……



火山口：欧鲁特加与怪物发生了一场激烈的战斗，这场战斗的地形对于欧鲁特加来说非常的不利。欧鲁特加一边小心翼翼地闪避怪物的攻击一边同样小心地发动攻击(从图中看出欧鲁特加是一边使用咒文一边进行物理攻击的)。不过看起来双方的攻击都没有什么效果(实际上是打得非常的惨烈，双方都已经鲜血淋漓——某目击士兵语)。最后关头，欧鲁特加跳到了飞翔着的怪物身上发出了致命一击，怪物掉入了火山口……一起掉入火山口的是骑在怪物身上的来不及逃出生天的欧鲁特加。



据说欧鲁特加的决战对手是魔王的手下，到底它是个魔王还是准魔王级别的怪物呢，还是只是个能力强点的怪物?在人类看来，一切怪物都可以算做是魔王的手下，因为只有在魔王“君临天下”时，怪物们才有胆子在世界各地大范围活动。在和平时期，几乎是不会有怪物出现的!从战斗的情况来看，这个怪物有几把刷子，和欧鲁特加的战斗可谓是难解难分，能有这样的激烈的状况，还拜了地形所赐，欧鲁特加有数次行动时都差点掉落火山口……然而在游戏中，阿鲁斯一行人并没有机会和这个怪物打个照面，多半是因为它已经被消灭了吧!因为没有任何一个BOSS级别的怪物自称是把(被)欧鲁特加打得狼狈不堪的!

有一种说法是欧鲁特加是和魔王，而不是魔王的手下战斗，而且地点是在基亚加大穴(ギアガのおおあな)，一个连接世界和阿雷夫加鲁多(アレフガルド)大陆的巨大的洞。我并不赞成这种观点，首先游戏中的阿鲁斯一行人战胜的魔王是巴拉魔斯(照阿里阿汉国王所说，当年欧鲁特加出征的目的是消灭魔王巴拉魔斯)，而我们看到的是，和欧鲁特加战斗的“魔王”是有翅膀，能自由地在天空中飞翔的魔族，巴拉魔斯并没有翅膀……另外，地点也是值得怀疑的:阿鲁斯一行人通过的基亚加大穴是在巴拉摩斯城东边不远处，而不管怎么看，欧鲁特加都是在火山口，一个距离巴拉摩斯城很远的地方进行决战的。这个火山的名称是尼克罗龚德(ネクロゴンド)火山，除非在短短十多年间基亚加大穴从那个火山分离出来，转移到巴拉摩斯城东边去了。但是，这种可能性几乎为零吧?

(未完待续)

文/RING 责编/翔武

黄家骏	日照香炉生紫烟，遥看掌机专卖店，价格高过三千尺，口袋里却没有钱。
读者资料	12岁，男，510665，广东广州天河区棠德花园H1-5西北203房，兴趣：打机、看PG

青青牧场

文/gamersara、长沙黄瓜 责编/暗凌



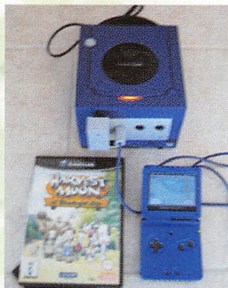
关于GBA版牧场的内容就快要连载结束了，请各位期待即将开始的NDS版游戏内容。

牧场物语之联机篇

各位牧场主们好，你们的牧场生活现在是不是过得有滋有味的呢？是不是为了追求所谓的完美还是拼命地工作呢？细心的牧场主可能会发现，从矿石镇的后山向下望去，会发现遥远的山谷中还有另一个村庄，那里到底住着什么人呢？我相信这是大家都想知道的答案吧。其实这是MMV公司在开发游戏时就已经设计好的一个隐藏要素，GBA版《牧场物语》和NGC版的《牧场物语 美丽人生》可以联机。这期我们要说的就是怎么样实现NGC与GBA的联机互动了。

联机的意思很简单，就是两台游戏机用专用的联机线相连交换数据。联机后可以激活游戏中所隐藏的事件和人物，我相信这也是那些完美主义者迫不及待想做的事吧。

联机的必须物品：



GBA/GBASP一台
NGC一台、记忆卡一张、手柄一个
NGC/GBA连接线一条
GBA《牧场物语 矿石镇的朋友们》游戏卡带
NGC《牧场物语 美妙人生》游戏盘
（注：男生版只能和男生版联机， 女生版只能和女生版联机）

以上的装备如果你都买齐了的话，那就可以进行下一步的操作了。首先让GBA版的游戏主人公走到联机地点，往后山泉水里扔东西就可以使女神出现，女神问联不联机，这里选择"是"。先在泉边SAVE后关机，然后打开NGC读取存档(重新开始也可以，不过要等一个漫长的开场)，主手柄插P1，联好连接线的GBA插P2，让NGC版本的主人公走到不可通行的山路，这时候就会被三个小矮人拦住去路，被提问两次都选择第一个。选择后再打开GBA跟女神要求联机，联机过程中会稍微等待一下，因为在传送数据。联机结束后会看到现在联机的星数，有一点需要注意的， 联机时游戏会自动SAVE一次。

联机的作用：每次联机都会根据各游戏内的出货量得到相应星数。也就是说，假如NGC《美妙人生》上的出货量大，GBA上得到的星数就会较多，星数的多少直接影响联机后会发生的事件。联机后GBA上会出现两名隐藏人物，图书馆的一个书架会增加人物介绍（权当收集吧）。

Prev. page Next page
Patrick Tim
Murray Ruby

班：商人， 联机后第二天出门时出现，此后每周三在旅馆2楼买东西。重要的道具CD机就是他卖给你的，一开始只有一种CD可买，不过品种会随着联机星数而增加。

露：美妙人生里旅馆的老板娘，联机满10星后第二天出门时出现，此后每周日在旅馆2楼空置房间内出现，她每周

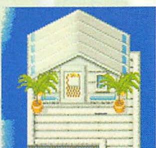








都会告诉玩家一个菜谱(也就是没什么用)。



海别墅就是这个！大家都想要的就是它了，不过联机星数42个才会出现……女神送的哦！

CD在村里的别墅玩TV女神游戏也有可能拿到，GBA上的CD机在家里，手持CD“扔”上面就可以用了，音乐范围是自己的牧场及整个后山(扩音喇叭？)

各位有装备的牧场主们，看到联机后会出现这么多隐藏的东东是不是心动了呢？还等什么，拿起你们的装备开始干活吧。没有装备的朋友们也不用急，虽然我们配备不齐，但是也还是有方法来实现的，那就是要靠老金（金手指）来帮忙了，我们将在下期奉上金手指研究篇。

牧场百问

——如何购买无人岛？

当你的财产达到10亿时，就会收到来信叫你在下个月1日用9亿来买无人岛。买了后还可以增筑，构筑别墅需要花费2-3亿G！

——如何迅速提升村民的友好度，送他们喜欢的东西吗？

靠送东西是不行的，太慢了，且浪费金钱。最快最方便的办法就是手拿猫咪和村民们谈话，每交谈一次就可以加1点友好度，一天内就可以加满255点，爽吧？！

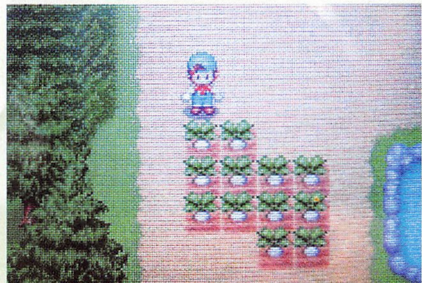


——救出女神需要什么条件？

只要出现60只矮人后就可以了（全部的矮人是101只）。

——如何进行蔬菜品种改良？

其实非常简单，不妨看看频道8教育电视台，里面有介绍，就是在同一块地上重复撒种子，如果怕不保险，可以撒3次，这样长出来的蔬菜就是Lv2的。要继续改良的话，把Lv2的蔬菜用榨种机（锻炼屋可以制作，需要用到菱形的蓝色矿石和2万G）做成种子，再用同样的方法得到Lv3的蔬菜……



——如何玩格斗的小游戏？

格斗小游戏是隐藏的，需要在凌晨4：44分（需要熬夜）调查狗屋（由于游戏显示的时钟是以10分钟为单位跳的，所以建议在4：30存盘，看到时钟显示4：40后就开始对着狗屋按A键，就能进入游戏）。游戏的规则是要挑战5位女生，最终和魔女战斗，全部获胜就能得到一份证书。游戏的难度不大，但需要足够的耐心。主角需要佩带一种农具，锄头、榔头、斧子之类的都可以，另外建议装备真实指轮，以便看到对方的体力值。游戏时共有6项菜单，从上到下、从左到右分别为：攻击、防御、回避、聚气、绝招、逃跑，当聚气到100以上就可以使用绝招，绝招同样分为攻击、防御、回避、回复4项。只有灵活地运用这些选项才能获胜，尤其是聚气和绝招中的攻击、回复这3项，而不能一成不变。另外注意不要选择逃跑，否则就前功尽弃了。

——增筑中选择干草、木材、石材和黄金资材有什么差别吗？

牢固程度不同，具体为：干草——即使是普通的雨和雪也会倒塌，而且是随机的；木材——台风和大雪容易倒塌，普通的雨和雪也有倒塌的可能，但几率小；石材——普通的雨和雪不会导致倒塌，台风和大雪可能导致倒塌，但几率不大；黄金资材——似乎不会倒塌，不过价格简直是……综上而述，建议采用石材，实在没钱的话，就经常使用SL大法来避免吧。

——如何玩到魔女的小游戏？

0点时进入房间，并调查电视机就可以，前

提是和魔女的友好度要高（不是爱情度哦！），游戏开始后魔女会摆出给出红、黄、蓝三种颜色的小熊，然后快速交换位置，停下后问你其中一种颜色的小熊的位置，选择左、中、右之一即可。

——听说可以挤马奶？

这其实是游戏的BUG，只要用刷子刷马，在动作结束前的瞬间迅速切换为挤奶器（也可以用剪刀，得到“马毛”）就可以得到马奶，而且这个秘技可以无限次使用，同样的道理也可以挤“羊奶”等等。

——如何得到小矮人baby？

当你收集到60个小矮人后，可以去调查矮人中心柜台左边的大缸，小矮人baby就会出现，非常可爱呢！

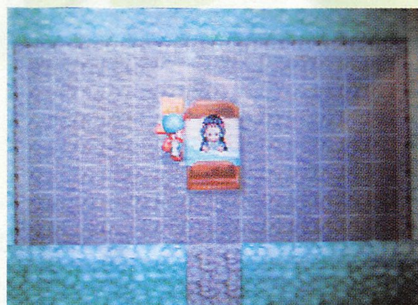


——怎么得到第二个温泉？

有了第一个温泉后，进入该温泉达到一定的次数，村长就会召唤小矮人在女神所在的泉边开发出第二个温泉，和第一个温泉不同的是，这个温泉用来恢复体力而不是降低疲劳度。

——如何追公主？

公主可谓是本游戏中最难追求的对象了，首先你必须在中级矿场的255层遇到她（也就是拿到那把剑，上期我们有介绍），然后在高级矿场的255层再遇到她，同样是必须用工具消灭全部怪物（绝对不能用上次得来的剑），另外也不能在该层读档（可以在上一层读档），石头开启后就可以见到沉睡的公主，调查她身边的牌子，上面写着让公主醒来的条件，一共要满足她的三个条件才行。公主需要的是各种料理，第一次要的是最高级的咖喱饭，第二次要的是失败料理，第三次要某种矿石（宝石类的），全部满足后就可以开始追求了——不过先别高兴，痛苦的还在后面，且不说公主最喜欢的是黄金资材（觉得太贵的话也可以送春夏秋冬四种太阳和宝石），最痛苦的是赠送她东西都得进入高级矿场255层……



——我已经完成了红心事件，爱情度和友好度都达到了，但还是无法用青之羽毛表白，为什么？

表白（即求婚）还需要其他的条件。例如购买了大床（需增筑2次）、解救了女神（她是证婚人）等等，个别mm还需要特殊条件，例如美人鱼要建好池塘等。

——如何挖最高级矿场的9色矿石，有什么用处？

9色矿石分布在最高级矿场的10、20、30……90层，每层有一个，分别是青、紫、绿、蓝、红、黑、黄、白、橙色，固定不变，有的层只有一个石头，很容易找到。集齐全部9个矿石后女神就会出现（即使不带在身上也行），并随机让你选择要得到的报答，三选一，建议在挖最后一个石头时存档。报答有：得到礼物（月季美人，一种花）、解除诅咒道具（如果身上没有诅咒道具，女神要求你重新选择）、提高下次的出荷量、提高村民的友好度、提高主角的牧场度、治好所有动物的病(如果没有生病的动物需要重选)、恢复体力和疲劳度、增加现金、增加矮人币等。选择后9种矿石就会消失，然后开始新的一轮搜寻。



——听说本作也可以钓到鱼王，具体怎么做？

鱼王一共有6种，每种只能钓到一只，非常

殷翔	衷心希望神游的iDS能取得成功吧，当然，价格是一个最重要的环节。
读者资料	17岁，男，212000，江苏镇江第一中学高二3班，兴趣：睡觉

难上钩，钓上来后主角会自动把它扔回水里，不能保存在鱼塘或者冰箱中，但图鉴会增加。这6只分别分布在水塘、海边（2种，其中的章鱼需要先扔进小鱼后才有可能钓到，由于扔小鱼会降低全体村民的友好度，建议存档再试）、温泉（第一个）、瀑布、无人岛（9亿买的那个）。此外与前作不同的是，本作一些鱼王并不需要在特殊季节才能钓到，在夏、秋季同样可以得到。



——游戏一开始得到的项链有什么用途？

这个物品其实非常好用，你可以在室内利用它进行室外的工具操作，也就是时间不会流逝。具体的方法是，佩戴该项链，装备要使用的工具，然后打开地图并点击放大，对准地图上的物品用触摸笔点击（如果点住不放就相当于蓄力），这样装备什么工具就相当于对物品使用该工具。此外，项链是可以升级的，当你的工具全部升到某个等级后，还可以在矮人中心买到同级别的项链。

——听说NDS的牧场会发生大地震，究竟怎么回事？

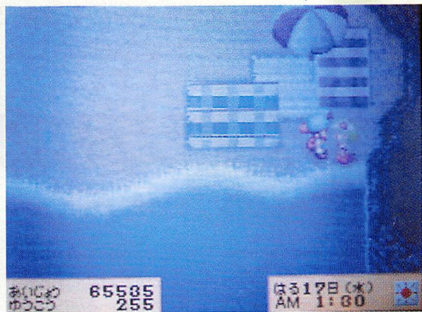
地震事件其实是游戏的bug（本游戏的bug真多），激发的方法是：把蛋扔进温泉内变成煮蛋，再次扔进变成蛋料理，第三次扔进变成失败料理，然后把它放入罐头制造机，整个牧场就会发生连续不断的地震，非常搞笑，女神会出现并



祝贺你出货超过了1000万个！这个bug的形成主要就是系统误把扔入罐头制造机的物品达到了10000万个，然后一直进行至全部的料理都加工完为止，由于加工过程会抖动，整个牧场看起来也就像地震一样。要等到1000万个全部做完大概是不可能的了，停止地震的唯一办法就是随便再扔一个农产品到罐头机内即可。

——我追求的是美人鱼，而且已经完成红心事件了，但她却回到了大海了，如何向她表白呢？

春天在海边钓到瓶子后进入博士家就会发生红心事件，之后美人鱼会回到大海，但别急，每周火曜的24点，也就是水曜的0点，她会回到海滩上，抓住这个时机吧。



——能否告诉我各个村民的生日？

村民的生日如下，记得在他们生日时送礼物可以获得平常5倍的效果！

春季：3日グスタ、5日パナマ、6日セレナ、8日女神さま、9日ロミオ、20日ユリア、28日アンナ、29日レオナ

夏季：5日ムー、11日ルイ、13日ガレッド、15日ケリー、18日タカクラ、22日アイン、29日グリル、30日レタス

秋季：24日ナスカ、28日シュレン、29日モイ

冬季：1日ムクムク、3日サラート、6日パープル、9日ガスト、11日双子爷、16日フレン、26日キララ、28日ゴルディ、29日魔女さま

——魔女送的卡片有什么用？

那是魔女给你的“定情物”，收到10枚卡片是和魔女结婚的条件之一。要收集这些卡片需要比较苛刻的条件，例如疲劳晕倒若干次、随地扔东西若干次、进入忘忧谷被挡回来若干次、送给魔女礼物达一定数量等等，总之都是和村民“对着干”才能讨魔女的欢心。（文/皮卡秋）

郑亮	春眠不觉晓，老被蚊子咬，PG还未到，等待真无聊。
读者资料	18岁，男，200431，上海宝山区泗塘二村3号405室，兴趣：动漫、游戏



这次美版逆转DS《王牌律师》亮相E3，这让广大逆转迷们期待已久，CAPCOM在这次的展会上放出了大量的游戏截图和系统新要素情报，在本期都将一并为大家奉上，同时又有部分角色的英文名也已确定，我们将继续作咬文嚼字般的评析。另外对于逆转新作中人设执笔画师的更改，我们也将会以此对整个逆转系列的人设担当作一个历史回顾。

文/逆转A.C.E站 责编/暗凌

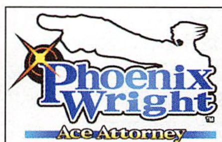


闪电传票

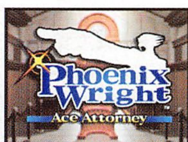


1、《王牌律师》之E3大特报

有逆转DS参加的E3大展，无疑是所有逆转迷们翘首以盼的盛会，而这次的E3也没有让大家失望，CAPCOM不仅布置了逆转DS的试玩展台，而且放出了大量的游戏截图和精美的官方影像，可以说是让人大饱眼福，这次公布的情报主要集中在逆转1的第二、三章。系统和画面上的改进很大，而且具体的新系统情报特别是关于DS机能运用的方面目前基本已经明朗，也已确定了美版的这款《王牌律师》将于今年秋先于日版《复苏的逆转》发售，并且两个版本的实质内容将是完全一样的，即美版同样也拥有新增的那一话剧情。这对于大多数不熟悉日文的中国玩家来说应该是鼓舞振奋的消息，毕竟在汉化版不可能出现的情况下，英文版更便于大家理解剧情，不过遗憾的是本次E3上CAPCOM对于新剧情的消息依然守口如瓶，没有透露丝毫细节。另外在展会上也正式公布了《王牌律师》的游戏LOGO和标题画面，值得人注意的是在原日文LOGO的“逆转裁判”字样位置取而代之的不是“王牌律师”的Ace Attorney，而是成步堂的英文名“Phoenix Wright”。



↑逆转英文版全新的LOGO，感觉很清爽。



↑标题画面相比于GBA各作则华丽得多了。

◆自己亲口喊出“Hold it！”



↑自己来喊出异议之声，这样的感觉让人很期待。

既然这次的展会集中于系统展示上，我们就先来介绍下这方面的最新情报，最吸引人的一点还是在于MIC的语音输入上，大家应该都很熟悉原日版中“我反对！”、“等一下！”之类的喊声吧，那么在本作中，这些声音不再是仅仅用耳朵去听，而是要自己亲口对着MIC喊出来！比如美版中分别是“Objection！”和“Hold it！”，玩家要在游戏中用英文来喊出而触发下一步的行动，如果发音不好或是实在太离谱的话，怕是不能让游戏有所反应的哟，要是大家觉得自己的英语口语还不够好的话，不妨平时多练习这几个词吧。而且正因为这样，将来的日

孟鹏	《同桌的PSP》：明天你是否会想起昨天我借你的GB，今天你是否还惦记曾经最爱PG的你。
读者资料	16岁，男，221000，江苏徐州湖滨新村一期24号楼5单元501室，兴趣：电子琴

版逆转DS对于不懂日文的玩家来说也许是难上加难了，不过一想到在游戏的法庭高潮之时自己能够振奋地怒吼出异议，这感觉还是挺拉风的。

◆3D触控旋转证物

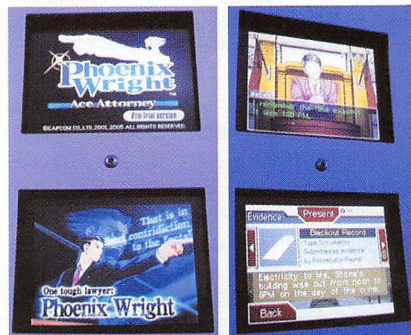
在本作第五话的新增剧情中，将有旋转证物的设定，用3D效果来表现证物，并且通过触摸屏来进行操作使其翻转，以便于证物的调查和取得线索。在第五话中的各个证物全部都是进行重新设定和绘制过的，就算是同一物品如律师徽章等都与前四话的大有不同，当然这样3D化的旋转设计同时也加大了侦察阶段中调查取证的难度，对玩家们来是有一番考验的了。



↑全方位的3D触控，将增强游戏的探索性。 ↑目前情报尚未明晰的指纹系统。

另外这3D触控系统还将结合特别的指纹系统来开展游戏，至于指纹系统的具体应用，CAPCOM官方目前还尚未公布详情，仅放出了相关图片。





↑E3现场试玩《王牌律师》。

除了以上一些系统新要素外，本作在法庭阶段的询问和举证时也引入了“限时系统”，玩家需要在规定时间内作出相关的反应，否则裁判长大人的信任度则会下降，而这一点将会使以往习惯于S&L大法的朋友们觉得为难，规定了在有限的时间内下达游戏指令也增加了整个游戏的难度，相信这样会满足以往那些抱怨逆转系列难度偏低的玩家们。



↑E3现场进行演示的《王牌律师》。

2、《王牌律师》又一波英文人名出炉

对于亚洲玩家来说，美版逆转中各角色的新英文名让人在感情上比较难以接受，但同时大家对此又感到很新鲜，每逢有新的英文人名出炉都必定要去关注和琢磨一番，尽管是英文名，但依照逆转系列的传统，各个角色的名字都不会随便地设定，都或多或少地蕴藏着一定的含义。而这次E3上也放出了截止到第三话的情报，当然也包括另一批人的英文名，那么我们继续来咬文嚼字吧。

日文原名	海外版英文名
系锯圭介	Gumshoe
松竹梅世	April
荷星三郎	Will Powers
大将军	Steel samurai
衣袋武志	Jack Hammer
大婶	Oldbag

系锯刑事也算是逆转中的主要角色之一了，所以不少朋友之前一直都很纳闷为什么没放出他的英文名字，现在游戏情报都到第三章了，再怎么磨蹭也应该交代一下了。看到Gumshoe这个单词，不免会心地一笑，这个词用得也太直白了，Gumshoe本身就有侦探和警察之意，作形容词则为潜行的，动词为侦察，不过就这样直接拿来做系锯的名字，会不会太单调了呢，就好比我们出个汉化版直接用“侦探”来替换“系锯圭介”这个名字的话，肯定会让人觉得乏味。接着是第二章中的松竹梅世，看来三井部长是比较倾向

于使用名词了，松竹在这里是April，也就是“四月”，不过一看松、竹、梅，是不是换个月份或许更好呢。荷星三郎这位饰演大将军的强壮汉子，自然也会有一个足够霸气的名字与之相配，Will Powers这两个单词结合可以说是再贴切不过了，Will这个大家熟悉的情态动词还有意志、毅力的意思，作形容词时其还与power之意相近，表示有权力者的意旨，而后者power大家都清楚有权力、力量的意思，所以说荷星的这个名字简直强到极点了，至于他所扮演的大将军在这里是Steel samurai，字面也就是“钢铁武士”之意。接着是衣袋武志，Jack有起重机和千斤顶之意，另外本来也指扑克牌中的J，至于Hammer则有用锤子敲打和彻底地击败某人的意思。最后便是我们的大婶，用Oldbag来形容她大家都能理解，总的来说第二、三章的人名比第一章的要形象得多，而且名词居多，很可惜的是我们没有看到官方放出小中大的名字，该不会就是small-middle-big吧？



另外再补充一下的就是关于成步堂的，他的名字虽是Phoenix Wright，但如同日版里真宵总喜欢俏皮地叫他“原来如此君”一样，这里真宵对其也有一个专用的爱称“Nick”，听起来倒是挺亲密的，不过这个单词的含义可就多了，有裂痕、偷盗、监禁和逮捕等等，这倒是让人想起了警察局中那个逮捕君的玩偶。还有则是成步堂法律事务所的全称为“Wright & Co. Law Office”。

逆转旁听席

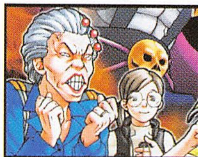
画笔的传承，逆转三代画师史

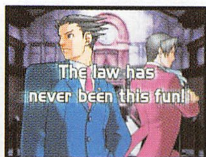
美版逆转DS于众多逆转迷们期盼下终于在E3上登场，大家对于老美们介绍这款《王牌律师》时的宣传语一定还印象深刻吧，他们将逆转称之为具有浓烈卡通风格的法庭辩论冒险游戏。对于他们定义的这个“卡通风格”，要是对于以前GBA上的三作，想必大家对于这样的说法会略感蹊跷，但倘若看过E3上美版DS的演示动画后，绝对会赞叹这越来越精美的卡通渲染风格的画面，晃眼一看也许会觉得这更像是一款动漫作品。以前最初也许会有人抨击逆转的画面单调，那么现在呢，通过四年的进化特别是三代执笔人设们的奋斗，让我们看到了更为赏心悦目的逆转，我们应该记住末包久美子、岩元辰郎、涂和也这三位逆转画师吧。

在上回的文章中已经详细介绍过末包和岩元这两位GBA版逆转人设，而这里我们所指的逆转三代并非指GBA系列上的三作，而是指先后为逆转执笔的这三位画师。为何逆转的画师频繁换人，这是所有逆转饭们都很关心的问题，确实要从习惯的一种风格跳转到另一种风格需要一个适应的阶段，同时也需要在感情上予以接受，但我们很可喜地看到每位逆转后继画师都没有辜负前任以及广大玩家的期待，都能够做到青出于蓝而胜于蓝，因此也让我们看到画面越来越精美的逆转。



众所周知，逆转1的执笔人设是大名鼎鼎的末包久美子，而岩元当时也只是作为其副手，应该说早期的逆转人设在现在看来在细节上还略欠些火候，不过毕竟是开山之作，在当时还是得到了认同。随后末包因为个人原因离开CAPCOM，当然也就离开了第四开发部的逆转人设之职，不过她还是以顾问的形式参辅接替其工作的岩元辰郎。对于岩元这个小伙子来说，他的能力是优缺点都很明显，他擅长的是刻画男性角色特别是大叔级人物，而对于女性角色显得非常苦手。在逆转1的开发中，除了成步堂和御剑等主要角色，其他的男性人物几乎都出自于岩元之笔，这也是我们注意到为什么逆转1中会有如此之多的“大叔”。而当自己成为正式的人设担当肩负着巨大压力接过逆转2时，岩元下了大力气去弥补自己的缺陷，若不是看最后的职员名单，很多人几乎都不相信在女性角色逐渐增多的逆转2的人设会是岩元这个和矢张一样性格的毛头小伙子，但不管怎样，他是用心去完成自己担任的这项工作，并且比前辈做得更为出色，所谓勤能补拙，在岩元身上正是最佳的诠释。而我们也看到正是有了他相比巧舟等人不逊





陆东程	NDS和PSP我不知道该选谁，NDS的游戏性让我心动，PSP的强大机能让我赞叹不已。
读者资料	15岁，男，558000，古周都匀工人巷33-12号，兴趣：游戏、足球、篮球、动漫、音乐

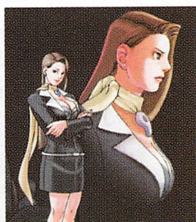
色的表现，才使得逆转2、3一同登上系列的顶峰，也有了这个被称为最佳拍档的“巧岩夫妇”之说。

但是天下没有不散的宴席，逆转三人组虽然越来越春风得意，但因为众多的客观制约，逆转续作的制作组终究还是要换人，2004年7月1日，随着原CAPCOM第九开发部独立成为Clover Studio公司，担任原逆转监制和程序工作的稻叶敦志被调任该社的社长之职，三人组的残缺已成事实，再加上后来海外版逆转DS开发的确定，CAPCOM第三事业部部长三井达也被指定负责海外版逆转的开发工作，巧舟本人也负责总体剧本的编写，因为海外版《王牌律师》将比日版逆转DS先发，所以无论在系统、程序还是人设等方面都已不再是巧舟等人的第四开发部所能独立决策的了，一切都还要两部间进行统协。我们注意到在逆转3中女性角色的比例已经越来越多，尽管岩元一直做得很努力并也得到了广泛认同，但决策层还是打算试用更多的新人，最后再来决定由谁出任DS版的逆转人设之职。

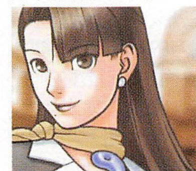
想必大家还记得CAPCOM曾经在Fami通杂志上连载放出过的《逆转御殿》官方漫画吧，在漫画中也已经暗示昔日的逆转三人组不可能再一起为逆转开发而共事了，尽管采用的是无厘头的恶搞形式，但当时还是有朋友们注意到既然是官方漫画，为何漫画执笔的人选不是岩元辰郎本人，而是名不见经传的浅野屋千，其实说到底，这正是CAPCOM对于逆转执笔人选的一个试用。可惜后来玩家们的普遍反映均不认同这部漫画的表现，甚至招致了不少的恶评，客观地讲，浅野在漫画中表现确实难尽人意，关于此人于是便没有了下文。在众逆转迷们的呼吁中还是岩元和末包的呼声最高，但前者已肯定不被决策层们所考虑，而后者也表示只专注于为《幻乔侠伊》系列出力，至于逆转，末包更看重的是2005年的那本官方设定本的制作。之后又经过了一系列地筛选和物色，最后秘密敲定了由涂和也担当逆转DS版的首席人设执笔，当然，这一切在当时具体的逆转DS新增部分剧情的设定出来之前都是不为人知的。

在2005年3月初CAPCOM风风火火地发表了《逆转DS 复苏的逆转》，从公布的新人物和新图片上来看，明显比之前的GBA历作显得要华丽和精致得多了，风格也有较大出入，尽管CAPCOM官方当时没有对此进行任何说明，但细心的逆转饭都能意识到，这肯定已不是出自于岩元之手了，都隐隐约约地感到逆转的人设画师已经可能换人了。虽然肯定了新作的优秀画风，但在感情上大家又都不能接受这一猜测，不过随着情报的进一步放出，广大逆转迷们已经在客观上认同了新的设定，于是CAPCOM才正式对外宣布负责逆转DS新作部分的人设担当是涂和也，在这样的既定事实下，逆转迷们也将随着主机平台的升级而去面对一个全新的逆转，并为退居二线的岩元感到惋惜。虽然涂和也的画风得到了初步的肯定，但大家都还希望看到他更佳的表现，而随着E3大展上出展的逆转DS动画影像，相信所有看过该片段的朋友都会为之而折服了，更为柔美的线条辅之以卡通渲染的风格，万众期待中的逆转新作也将披上更为华丽的衣装。

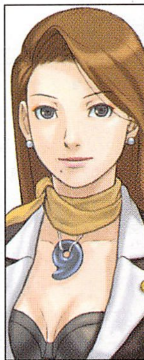
因为绫里千寻是位较有代表性的人物，下面就让我们分别来对比一番三位画师笔下的她吧。



末包笔下的千寻老师，擅长于刻画幼龄女性的末包对于比较成熟的千寻，在表现上确实还显得有些生硬，这是大家对于她在逆转1中最深的印象，应该说末包最为成功的笔下人物还是真宵。这里的千寻确实也展现出那种上司尊者的神情，表情也比较僵直，加上臃肿的身材，确实还不够“美”，虽然各方面都不太完善，但这毕竟还是逆转初代的作品，我们也不能因此来判定末包的能力，在逆转官方设定本中主笔的她做得不就很出色吗。

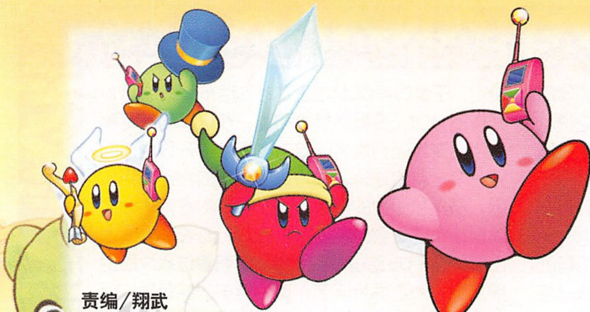


确切地说岩元笔下的绫里千寻的正式出现还是在逆转3中，不过这时的千寻不是老师，而是与成步堂当初一样的新人律师，不仅脸庞俊俏，身材也苗条得多，更重要的是那种柔美的气质，难怪神乃木会对其如此地动心。尽管岩元不大擅长刻画女性角色，但这里他表现出的千寻可是得到了大多数人的认同，当然这也离不开末包前辈在私下的指点和帮助。



作为绝对新人的涂和也，其笔下的千寻可以用完美来形容，尊贵中同样带着柔美，几乎是集合两位前任的优点于一身，另外他在线条细节和色彩运用的把握上很到位，角色刻画也给人相当真实的感觉，看上去视觉效果相当舒服，所以现在大多数原来的“岩元饭”们还是能够习惯于此了。

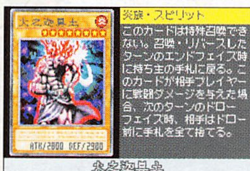
联机广场



责编/翔武
文/任天堂世界 帕伽索斯

从最根本的地方入手——手卡控制战术

游戏王能组合出各种不同的个性化的卡组，不过每个卡组都存在明显的优势和劣势，虽然弱点不至于不堪一击，不过要弥补一个卡组的弱点只能做到尽量不容易被对方从弱点下手，而不能做到没有弱点。而平均应变型卡组虽然没有突出的优势，不过同样的弱点也不明显，被抓住弱点也能比起其它卡组更容易防备，所以平均型卡组一直都比较吃香。可以说其主要的战术就是“没有战术，但能很好地牵制各种特色的卡组”。而在此之上发展出了一种很特殊的变形。要瓦解对方的一切战术，除了需要能看清对方的弱点外，还得要展开相应的战术去瓦解对方。而要做到最好的破坏对方的战术，当然最好的办法就是在对方战术构成前破坏，也就是破坏对方的手卡，进一步引申就是破坏对方可以控制的卡片的数量，可以控制的卡片的数量少了，即使有多好的战术，展开战术也受到了限制。手卡控制战术就是如此产生的。



火之迦具土

下面就介绍一个带的示范卡组并作出战术思想的介绍。

怪兽27张：火之迦具土×2（804）、人造人间サイコショッカー（479）、天空骑士パーシア×2（646）、クリッター（040）、黑き森のウィッチ（357）、圣なる魔术师（267）、キラー・スネーク（297）、サイバーポッド（576）、ジャイアントウイルス×3（584）、キラー・トマト（593）、ゴブリン突击部队（700）、ならず者佣兵部队（770）、ファイバーポッド（798）、八汰乌（800）、首领・ザルーグ×2（821）、墓守の番兵×2（836）、魔导サイエンティスト（880）、同族感染ウィルス（881）、异次元の女战士×2（901）、不意打ち又佐（981）



天空騎士パーシアス

魔法26张：ブラック・ホール（197）、サンダー・ボルト（198）、光の护封剑（209）、ハーピィの羽根帚（419）、大岚（557）、サイクロン×2（572）、ハリケーン（573）、天使の施し（502）、手札抹杀（506）、强欲な壶（516）、死者苏生（514）、早すぎた埋葬（613）、心変わり（530）、强夺（563）、押收（565）、いたずら好きな双子恶魔（566）、强引な番兵（570）、苦涩の选择（574）、抹杀の使徒×2（610）、突进（568）、团结の力（729）、ビッグバン・シュート（885）、增援（773）、战士の生还（774）



ゴブリン突撃部隊

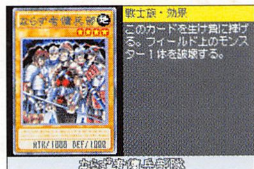
陷阱8张：圣なるバリアーミラーフォースー（553）、激流葬（682）、王宫の敕命（608）、リビングデッドの呼び声（631）、和睦の使者×2（552）、サンダー・ブレイク（849）、强制脱出装置（992）

火之迦具土：拥有最强的手卡破坏能力。缺点是属于灵魂怪兽，不能特殊召唤，翻开的回合结束必须回到手上。由于不能特殊召唤，必须使用2只祭品出场，如果2祭品出场的怪兽是里侧表示，对方一般不会攻击过来，所以里侧出场完全没有必要。直接召唤出场攻击表示抢攻才是最好的办法。做到非必要时不乱出场，出场的那个回合就给与对方战斗伤害诱发效果，由于效果的原因对方下回合只有一张手卡，不可能短时间大量

李庚	《掌机迷》和掌机这两个东东将使我的生活更加丰富多彩！
读者资料	17岁，男，100007，北京东城区前永康一巷7号，兴趣：玩掌机

补充，所以火之迦具土出场打一拳就足够了，也不必要特意用各种办法使火之迦具土不回到手上。至于实现这种战术存在的难度，下面介绍其他卡会有所提及如何方便实现。

人造人间サイコショッカー：完全看中其封锁陷阱的能力，方便我方的怪兽攻击。被禁止后就使用魔法方面的破坏后场的卡就足够了。



天空骑士パーシアス：既然是手卡破坏卡组，为什么不选用破坏手卡的地狱将军呢(918)?。手卡破坏战术只是一个概括，实际上为的是拉开双方可利用的卡片的数量。增加自己的手卡已经是拉开了1张卡的差距，而且攻击力1900，不用被1800攻击力的怪兽所尴尬，即使对方强攻卡组，很多1900的怪，也是一起战斗破坏去墓地，不至于被对方残留怪兽。而且破坏手卡的任务有了首领去做，高星方面就用天空骑士利用抽卡的效果了。

クリッター/黒き森のウィッチ：三眼怪和黑森林魔女的搜索能力强，在此卡组也能搜索到不少怪兽。最重要的是它们能补充一张手卡。被禁止后没有补充。

圣なる魔术师：神圣魔术师平时作为应变用补充魔法卡，效果很灵活。对于破坏手卡的卡组来说，回收双子恶魔/压收/强引番兵更是应该优先考虑的。如果这些破坏手卡的魔法卡存在部分禁止的情况更需要回收了。2张也是可以考虑的，不过3张的话就不太必要，除了卡组变得抵抗能力弱之外，对方手卡也不可能那么多。

キラー・スネーク：杀手蛇用来丢之后能回手卡，可以保持手卡的数量。另外当破坏对方手卡成功的话，对方的怪兽卡不会太多，即使对方成功逆转了，我方被一时压制，杀手蛇每回合上场抗住也能防止对方削弱我方基本分。



サイバーポッド：虽然电子壶会大量增加双方手卡，但是放入此卡除了作为一个被压制后作为反击的手段，另一个重要的原因就是火之迦具土。如果火之迦具土在手，电子壶效果后，一般来说攻击力比较高的怪兽会选择攻击表示，而我方基本上炸出2只怪兽也不是太难的事情，之后只要清理后场防止有陷阱，然后火之迦具土出场攻击就成了。禁止后没有太好的补充选择。

ジャイアントウイルス：巨大病毒被战斗破坏后可以特殊召唤另外2个上场，首先是保持了祭品，照顾了卡组中的高星怪兽。另一方面，从1张卡变2张卡，虽然不是上手，不过在可控制的卡方面就增加了，虽然1000攻没有什么大作为，不过除了祭品外，对方也要多浪费一次攻击的机会才能清理你的怪兽。至于伤害效果对于此卡组来说属于附属品。

キラー・トマト：杀人番茄能搜索到的卡在此卡组不少，应变性很好，如果用来保持祭品的话就拉三眼或者黑森林魔女。

ゴブリン突击部队：卡组的一个缺陷就是比较多的低攻怪兽，为了防止对方的高攻压制，除了通过效果破坏外，哥不林突击部队在攻击力比拼方面也作了一个准备，作为战士族也能被增援和战士生还所用，一张卡既不会妨碍卡组的位置，也能方便搜索上手。攻击后变防守表示，守备力为0能吸引对方怪兽的攻击，特别对于不足1400的，这样也方便我方首领下回合上去补一下。

ならず者佣兵部队：由于卡组有增援和战士生还的战士族“引擎”，此卡的使用也非常方便。而且破坏怪兽的效果也和首领有着很好的配合。



ファイバーポッド：纤维壶用于保命用，虽然在劣势下保住了基本分不会改变，不过对于破坏手卡的卡组来说，手卡更重要，在控制对方手卡失败的情况下，把双方的手卡重置，重新再来，意义非常大。

八汰乌：八汰乌是4个星期都会禁止的卡，只能在???地区使用，此卡可以说是手卡控制的最高峰之作，只要能保持每回合咬一口，对方就永远抽不了卡。虽然说灵魂特性导致它不能特殊召唤，只能拿上手后等待出场，不过另一个特性在回合结束回手就成就了这张卡，即使对方拿着闪电黑洞心变强夺，也没有机会击破八汰乌。也因为这样，待对方手卡3～4张的时候，就能用此卡尝试攻击了，不必要真的等到对方手卡耗尽。

首领・ザルーグ：首领沙鲁克，卡组的主战力。攻击力只有1400，战斗方面比较弱，除了偷袭一下三眼或者黑森林魔女，就是攻击发动过翻转效果的怪兽了，所以比较倾向于把对方清场后直接攻击。卡组也放入了强化卡，算是方便攻击用。守备力有1500，可以尝试里侧守备出场，对方

说不准用1400系的杀手番茄那类怪兽试探攻击而吃亏。由于卡组有战士族的搜索用卡，首领在攻防方面也不是太突出，所以放入2张已经足够使用了。

墓守の番兵：守墓番兵主要是防守用，并且利用其效果清场后方便首领攻击。类似的可以使用的卡还有老魔术师（879）等。不过由于更倾向于清场，而不是破坏对方的怪兽，而且守墓番兵也有1900防，被攻击后存活率很高，也方便用来做祭品，所以比较倾向于推荐守墓番兵。

魔导サイエンティスト：魔导科学家的效果能非常灵活的破坏对方怪兽，弥补了此卡组怪兽攻击力低容易被压制的弱点。而且清场方便，也能提供祭品，特别对于火之迦具土。在此卡组有着比较重要的地位。禁止后没有补充。

同族感染ウィルス：同组感染病毒主要是弥补被压制的弱点，破坏对方的怪兽。另外由于是需要丢弃手卡作为代价，如果掌握不好很容易浪费自己手卡，要注意。禁止后考虑代替的话就采用其他怪兽的效果清场吧，例如守墓番兵，虽然缺乏了主动性。



不意打ち又佐

异次元の女战士：异次元女战士的使用比较类似于雇佣兵部队，利用战士族的方便帮忙清场。虽然需要攻击才能做到除外对方怪兽的效果，不过本身攻击力1500，能作为战斗力削弱一下对方的基本分，而且被攻击也能发动效果，这点上比雇佣兵部队要好。

不意打ち又佐：不意打的又佐算是搭了战士族的顺风车放入的。同时考虑到如果能破坏了对方手卡，对方空场了，不过还是有机会再抽出扭转局势的卡的，虽然卡组没有大伤害的手段，不过不意打搜索方便，对付空场比较便利，而且卡组放入了强化卡也非常适合不意打。

ブラック・ホール/サンダー・ボルト：黑洞闪电是清场用的卡，方便进攻用。由于是范围破坏的魔法，对于追求减少对方可使用的卡的卡组来说，一次性会破坏掉对方2～3张卡，而自己只消耗1张是非常有利的。禁止后所选择的补充，参考下面的抹杀使徒。

光の护封剑：卡组的怪兽偏弱，保护是不能少的，除了能保护首领等不被反击外，也算保护祭品的一个手段。禁止后不考虑补充。

ハーピィの羽根帚/大岚/サイクロン/ハリケーン：破坏后场（魔法陷阱区域）的必备卡，其中羽毛扫和大岚绝对是首选，而低气压虽然不能破坏卡片也要放入，因为可以确保后场干净，同时和火之迦具土也是非常配合。羽毛扫和大岚会被禁止，这样的情况下就用低气压和旋风补足就是了，这类卡一共保持在5～6张左右。



押收

天使の施し/手札抹杀/强欲な壶：都是交替手卡用的卡。对于注重可控制的卡的卡组来说，保证手卡的质量非常重要，所以对于手卡抹杀和天使施舍的运用要更注意，禁止后不考虑补充，因为作为卡组主力的战士族怪兽不难搜索出来。

死者苏生/早すぎた埋葬：苏生用的卡，在对方空场的时候苏生首领追击打掉多张手卡，或者随便苏生一个上来用做祭品也是非常好的选择。禁止后没有补充。首领等战士族可以用战士生还再利用，祭品的话也能通过保持祭品的手段来弥补。

心变わり/强夺：卡组不以给对方大伤害为前提，所以心变和强夺在夺取怪兽后大举进攻的情况比较少。不过拿了怪兽过了变相清了对方场，即使不是大伤害，提供首领给与战斗伤害的目的已经达到了，另外也是一个很好的祭品来源。禁止后没有代替。

押收/いたずら好きな双子恶魔/强引な番兵：押收，爱恶作剧的双子恶魔，强引之番兵，号称“手卡破坏三板斧”，此卡组当然少不了。如果不习惯使用它们……那么对于整个卡组的战术估计也很难展开。可以自己选择对方手卡的押收和强引番兵，要注意选择，最好以怪兽为目标，因为即使不丢掉对方的魔法陷阱，首领等怪兽被破坏了，下次还有机会再抽到或者再利用而进行攻击，比自己场上的怪兽没死，却因为对方有守备怪兽而攻不过去的情况要好。八汰乌能用的情况下更是注重破坏对方的怪兽。禁止后没有代替的办法，只能通过神圣魔术师多利用几次。

苦涩の选择：苦涩的选择主要还是根据情况丢卡。当然由于战士生还的存在，还有苏生卡，丢掉点战士族怪兽也方便以后利用。禁止后没有代替。

抹杀の使徒：魔法方面少有的抹杀卡，如果闪电黑洞禁止了更需要这个代替一下。采用抹杀使徒而不采用其他，主要是针对里侧守备表示的



強引な番兵

文树森	高三的生活即将结束，这也标志着游戏生活的到来，555……我忍了很久啦！
读者资料	18岁，男，300454，天津塘沽区胡家园街中八车村玉车里77号，兴趣：上网、电玩

怪兽，因为无论是否有效果，都会因为守备的原因而不能给与对方战斗伤害。对于对方攻击表示的怪兽，可以利用强化卡去攻击顺便诱发首领的效果，实在打不过了还可以靠怪兽的效果。

突进/团结の力/ビッグバン・シュート：卡组的强化卡。突进虽然效果短暂，不过用于对方攻击首领的时候发动，既能破坏对方怪兽也能多丢一次对方的卡。团结之力的强化效果的优势很明显，使用比较简单，禁止后就用另外的强化卡准备。爆炎射击的使用，主要是其击穿效果，方便首领的效果，而对于火之迦具土更是好了。强化卡除了这些怪兽外，其他怪兽也能使用，搭配也很好。当然如果对自己的清场能力的掌握有信心，强化卡可以不考虑。

增援/战士の生还：增援和战士生还，战士族怪兽的“引擎”，具有很强的搜索性，根据情况选取合适的怪兽再利用。因为卡组战士族怪兽不少，所以放入这些卡应变。

圣なるバリアーミラーフォースー/激流葬：圣光防御罩和激流葬都是强力的大范围抹杀卡，在基本分的伤害相对不重视的情况下，比起不能大范围抹杀的破坏论，优势更明显。禁止后没有代替。

王宫の敕命：虽然在怪兽方面不太注重保护，不过王宫勒命基本上是等于至少无效化对方一次魔法卡，而对于注重手卡的战术来说，对方的强欲之壶，天使施舍这些更是要无效的。禁止后没有代替。



リビングデッドの呼び声：参考死者苏生。

和睦の使者：不选择其他带有破坏性的陷阱，是因为和睦使者没有发动时机的限制，更方便于连锁发动。提前发动后也能保证怪兽不被战斗破坏，除了可以保持祭品外，也可以保住首领，下回合还有机会用首领给与对方伤害。

サンダー・ブレイク：雷击可以对付怪兽/魔法/陷阱，泛用性比较强，既是一个很好的保护用的陷阱，也能在进攻时清理对方的守备怪兽或者陷阱。不过由于需要手卡消耗，要注意使用。当觉得卡组的陷阱比较少，想加点的时候可以考虑这个。

强制脱出装置：不需要手卡消耗，而且也是没有发动时机的限制，虽然不能破坏怪兽，不过清场了就已经足够了。如果能顺利破坏手卡当然是好，不过如果不太顺利，自己就等于白消耗了一张卡。同样是当觉得卡组的陷阱比较少，想加点的时候可以考虑这个。



整理之后大概是怪兽18～20，魔法和陷阱22～24左右。高星怪兽有4～5只的情况下，保持自己低星怪兽的数量，同时由于战士族方便搜索和再利用，13～15只低星怪兽就足够了。自己也有人造人，而且怪兽不太需要保护，陷阱不必要太多6张左右就好。整个卡组控制在42～45张左右。

战术思想方面，虽然说战术一般称呼作“手卡破坏战术”，不过并不能只注重手卡。最准确的定义应该是，注重“双方各自可以控制的卡片的数量的差距”。当然一般来说，说到“手卡差”，就大概能明白指得不单是手卡了。

首先，由于一切从手卡开始，所以手卡是最需要注重的。这个容易明白和察觉，手卡有多少，一目了然。另外要注意，手卡应该“有用”，例如如果对方有杀手蛇，可是他却没有多少丢弃手卡作为代价的卡，或者还没抽到，而只是单纯利用杀手蛇来保证有怪兽在场，这种情况下由于你已经确认对方有杀手蛇，所以实际上这张手卡的威胁并不大。同样的当你使用了押收或者强引番兵确认过对方的手卡之后，虽然双方手卡差没有拉开，不过知道手卡和不知道手卡的差别是非常大的。特别是根据当时手卡猜测推断对方卡组类型，更方便于以后的作战。

当然就如上面所说，不单单是手卡数量的问题，而在于差距，还有就是可控制的卡。例如巨大病毒的效果，虽然不是增加手卡，出场后也会被对方得知，可以说威胁并没有一张不知的手卡大，不过由于卡片数量多了，并且能用于祭品用，万一用不上，用来抵抗对方的攻击也有一定的耐性，这就并不是没有用了。当然还有差距这个问题，例如天空骑士，虽然不是丢对方卡，不过自己增加手卡，能有更好的应变。对方同样是2张手卡，自己有2张手卡和有3张手卡，区别就不一样。

决斗中的战术，就是注重上面的要点去拉开双方的手卡差，很单纯的一直拉卡差，在拉卡差的过程中削弱对方基本分。操作上要求比较高，特别在于或用每一张卡去拉开卡差。战术的优点是能瓦解一切战术，缺点是由于战斗力不足，即使拉开卡差，可是不做的彻底，很容易在对方基本分归0前反击，同时由于此战术组合不够强力，万一双方卡差拉不开，甚至双方可控制的卡都很多，这种情况下对方展开战术更具有威胁性。

黎明博	其实个人觉得，更符合游戏休闲的主机应该是GBA和PSP，不是NDS。
读者资料	19岁，男，524400，广东廉江光明北路26号，兴趣：发呆、玩GBA



文/NW旅团 斋藤★鬼斩　责编/暗凌

解读《火炎纹章》的32个关键词

（接上期）

landform【地形】

火纹中，地形可以算是一个重要的因素，如果位置站好了，回避率会提高。对作战有很大帮助。老鸟玩家一般会恰当地利用地形去算计敌人，让自己占据地利的优势。而如果不小心站到了不好的地方，轻则会飞来几支箭，重则是几杆铁枪，当然也有更狠的。譬如《圣魔光石》中第18章“魔の双面”的地形，岩浆地区随机喷出岩浆，伤害值10，我方看到满眼的怪物（经验）高喊着：在烈火中永生！冲过去……嗯？怎么少了一个？哦！NO！我的舞女被烧死了……

Arena【斗技场】

说起斗技场，玩火纹的朋友一定会双眼放光的。队伍里吃闲饭的人太多，军资不够怎么办？敌人人才辈出，我方人物等级不够怎么办？想说得传说中的剑姬怎么办？答案只有一个——斗技场。那里是新人们磨练技术的理想场地，也是超人们独秀英姿的舞台，总之，如果有耐心在那里斗上一下午，保证你进去的时候是需要别人“救出”的柔弱书生，出来的时候就是扛着一麻袋金砖的强力战士。还犹豫什么，让青春点燃斗技场不灭的火焰吧！

Purity【纯洁】

目前游戏界中游戏角色普遍低龄化，总是17岁左右的少男少女闯天下，而在队伍中，恋爱似乎是习以为常的。都说初恋是纯洁的，而少男少女的心也是纯洁的，在漫长的冒险旅途中，情窦初开的少男女们走到了一起，相互依靠和保护着对方，书写下了青春的旋律。

Mystery【神秘】

《火炎纹章》从初代起，就与神秘结下了不解之缘。神秘的龙族、神秘的魔法、神秘的传说，这些神秘感十足的故事，自然让《火炎纹章》增色不少。而随着游戏的深入，剧情逐渐明朗，譬如《圣魔光石》中“爱妻大叔”奥鲁森叛变的理由，以及“悲剧王子”利昂发动战争的始末。神秘的面纱逐渐揭开，让玩家不禁感慨游戏制作对人物刻画的细腻以及游戏制作的精良。

Dragon【龙】

“龙”与“剑”一样是《火炎纹章》的代表性的标志。当然，这里说的不是龙骑士骑的那种飞龙，而是真正太古的龙。纵观《火炎纹章》历作中，龙分两种：一种是魔龙，或称地龙、暗龙，是最凶残的龙，不是丧失心志就是企图统一世界，总之是罪恶的根源。而另外一种就是其它的龙，包括神龙（光之龙）、冰龙、火龙等，这些龙不会随意攻击人类，算是爱好和平的，他们能借用龙石封印自己龙的本性，以人的姿态在人类世界中生存下去，并且还拥有可以对抗魔龙的强大力量。

Death【死亡】

战争中，死亡是不可避免的。而《火炎纹章》中人死不能复活这个设定一直是传统，为游戏添加了真实感。这就意味着如果战斗中我方有角色死了就要重新打一次，也使我养成了去斗技场时手放在B键上准备随时跑路的习惯。而剧情中死去的人也成了玩家心中的伤，比如《烈火之剑》中的蕾拉，这些无法改变的悲剧只能在玩家的记忆中烙下永远的遗憾了。

Loneliness【孤独】

《火炎纹章》的世界中，不少人因为战乱而成了孤儿。虽然参加了战争，为自己的亲人报了仇，而失去亲人的那种感觉又有谁能明白呢？世界上突然少了可以依靠的人，那种孤独是什么也

文超龙	游戏改变了枯燥的生活，掌机使岁月不再蹉跎。
读者资料	17岁，男，537000，广西玉林高中0414班，兴趣：NDS、睡觉

比不了的。当人孤独的时候，心中总是感觉到无尽的空虚，而这种感觉是最难受的。

Love【爱】

爱有很多种，父母的爱、恋人的爱、兄弟姐妹的爱，这些爱让这个世界变得不再单一。《火炎纹章》中的这些爱全部融合在剧情中，父母对子女的寄托、朋友之间的信任、恋人之间的思念，都没有用过多文字去刻画，而是从细微的角度衬托。使玩家在游戏中可以完全融入其中，体会到游戏真正要表达的意思。

Sacrifice【牺牲】

我特意把牺牲这个词放在了爱的后面，这里的牺牲并不是指死亡，而是付出的意思。提到牺牲，我自然而然地想起了《圣战系谱》中的菲恩，大陆第一枪骑士，一个真正的男人，他为了自己一直深爱的拉克西丝，为了自己敬仰的乔安，还有要辅佐的里弗，付出的牺牲是任何人无法体会到的。而最后那空白的三年，也给玩家留下了无尽的遐想……游戏制作者或许就是想通过他来告诉广大玩家，什么叫做爱，什么叫做牺牲吧。



KUSO【恶搞】

号称正统S·RPG的《火炎纹章》历年来的作品似乎越来越恶搞，而这些恶搞之处成为了《火炎纹章》中不可缺少的一部分。几乎每作都有的人龙之恋就不多说了，但是舞女居然去诱拐司祭去改行当舞男，王子居然与自己未来的大舅子争风吃醋，还去单挑。天啊，火纹世界太疯狂了。

Hatred【仇恨】

如果人生活在仇恨中，或者被仇恨冲昏了头脑，那么这个人的人生也将会是黑暗的。即使报了仇，他的未来也是渺茫的。毫无目的的游荡在空虚之中，这种人只能说是心灵被仇恨吞噬的可悲的人。

Ambition【野心】

人类是渺小的，和大自然比起来，人类显得太无力了，或许就是因为无力吧，人总是想得到更多、拥有更多来证明自己的存在。甚至于想涉足“神”的领域，掌管大自然的力量，或者是拥有龙族的能力。这就是人类丑恶的一面，人的野心。而如果野心太大就会引来一场灾难，甚至毁灭一切。

Sin【罪】

饕餮、贪婪、怠惰、淫邪、傲慢、嫉妒、暴怒这七项原罪统称七宗罪。仔细回忆《火炎纹章》中，这七种原罪的确是一切罪恶的根源，引发火纹世界一切动荡的罪魁祸首都离不开这七宗罪。而以这些“罪”为原点，人性丑恶的一面被完全揭露出来。

Justice【正义】

世界上并没有绝对的正义，因为无论是谁都不可能完全不伤害其他人。而所谓的正义只不过是人掩饰心中愧疚与心虚的盾牌，不管理由多么堂而皇之，那也只不过是为沾满鲜血的双手寻找的借口。《圣战系谱》中第九章“为谁而战”中，主角赛利斯也对自己要走的路有了疑惑：在这场战争中有正义吗？我们是为谁而战？矛盾的念头充斥在他心中，但是，或许只有坚持着自己的信念走下去，才是唯一的选择。

Blessed【幸福】

幸福到底是什么呢？我想这个问题大概很多人都不知道怎么回答吧。或许，幸福就是最简单最普通的事，比如能和自己喜欢的人在一起，比如能为朋友做些力所能及的事。而我觉得，能拥有一段美好的回忆就是一件很幸福的事。《圣魔光石》中最后的结尾我非常喜欢，那是他们第一次见面时的场景，三位少年无拘无束地欢笑着……利昂死了，但是与他在一起的美好的回忆却永远留在艾弗拉姆他们心中，每每回忆起那段时光，或许他也会感到幸福吧。

Beyond【超越】

常常听说，最难超越的东西就是自己的极限。而在掌机三作中，《烈火之剑》与《圣魔光石》都是在《封印之剑》的基础上进行着新的尝试，试图超越之前的作品，带给玩家新的惊喜。这确实成功了，从《烈火之剑》和《圣魔光石》的人气就可见一斑。而《火炎纹章》在掌机市场中慢慢成熟大获成功的时候，却突然要回归家用机，在NGC上发售《苍炎之轨迹》，这是《火炎纹章》的又一次超越。只有不断进步，不断超越之前的作品，《火炎纹章》才会一直矗立在S·RPG的颠峰。祝愿《火炎纹章》能够超越自己昔日的光辉岁月，创造一个又一个新的神话。

王丹	手指在GBA上好累啊，希望NDS能出全触摸笔控制的RPG游戏等，就跟电脑游戏鼠标操作一样。
读者资料	20岁，男，200433，上海市，兴趣：掌机

机战天空



从附庸到独行·轻骑兵的系谱

最近有读者来信询问关于《OG2》广告中扮演拉米娅的MM的问题，在这里回答一下：

扮演拉米娅的是活跃于女性时尚杂志、电视节目以及影视剧的知名艺人加藤夏希。她现在已经被眼镜社选为《超级机器人大战》系列的形象代言人，继《OG2》广告之后，她还会在即将推出的动画版《OG》中担任声优。



PROFILE

本名：加藤夏希
出生地：日本秋田县
身高：168cm
生日：1985年7月26日
血型：AB
三围：B82 W58 H85
所属事务所：DIMENSION BLUE

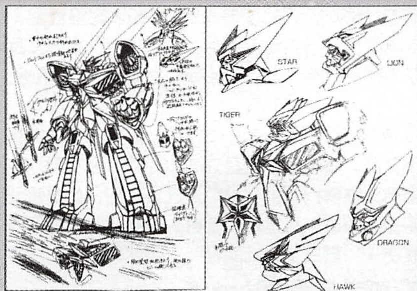
（接上期）

SRG-00 古伦加斯特零式(Grungust Type-0)

依照地球联邦军地球圈防卫委员会的委托，由泰斯拉·莱希研究所开发的试做型对异星人战斗用超级机器人。这部机体颠覆了以往人形机动兵器(PT之类)的概念，拥有远远凌驾于一般PT的体格、装甲及破坏力。作为专用武器的零式斩舰刀是一把长82米，特殊合金开刃的超大型阔剑(官方原文为Board Sword，但绝大多数的玩家更相信这是一把大菜刀)。此外，本机背后还有两组功率极大的推进设备，号称可以令零式单独脱离大气层。作为“剑神”曾加·宗博鲁特的爱机，零式在DC战争及L5战役中大出风头，但在战后却不知所踪。“Grungust”德语意为“狂风”，此系列也被称为“G系列”。

SRG-01 古伦加斯特壹式(Grungust Type-1)

一般称为古伦加斯特，是在零式基础上融合了PTX-007-2“盖修班斯特Mk-2·S”的数据制造出来的特机。按照老机战系列的设定古伦加



斯特是美国的泰斯拉·莱希研究所参照泰坦3等日本超级机器人设计的第一台美国制超级机器人(笑)。OG虽然推倒了这一设定，但经典的“人、飞机、战车”三段变形则保留了下来。由于拥有高速战斗机“飞翼狂风(Wing-Gust)”与重战车“陆战狂风(Gust-Lander)”两种形态，一定程度上也弥补了古伦加斯特身躯笨重，远程战不利的缺点。古伦加斯特的武装包括喷射飞拳(Boost Knuckle)、胸部的最终光线(Final Beam，老机战中称为Grungust Beam)等，这明显是在向第一部超级机器人动画《魔神Z(Mazinger Z)》致敬。最终兵器“计都罗侯剑”则是一把高硬度合金构成的利剑，必杀技名称为“暗剑杀”。计都、罗侯、暗剑杀等名词均来自我国古代星相及阴阳学。凭借这些强大的武器，古伦加斯特获得了“超斗士”的美誉。

古伦加斯特一共生产了3部，其中1号机与3号机采用我们熟悉的星形头部，2号机则是狮子形头部。此外还有作为头部原型的鹰形以及预定给后继机安装的龙、虎形头部……真不明白泰斯拉研究所劳民伤财地搞这么多换汤不换药的脑袋出来有什么用。

SRG-01-3 古伦加斯特改(Grungust Kai)

泰斯拉·莱希研究所以古伦加斯特3号机为母体强化改造出来的机体，也是古伦加斯特贰式的实验机。机体动力源换为托洛尼姆引擎，为了弥补强度不足而废除了变形机构。此外还搭载了与修克拜因Mk-2相同的重力控制系统，可以单体飞行。虽然是试作机，但综合性能要高过正式型的古伦加斯特贰式。由于机身通体漆黑，又得到了“BLACK”的代号。

TSR-02 古伦加斯特贰式·试作机 (Grungust Type-2 Trial Type)

SRX计划开发的对异星人战斗用特机型PT，古伦加斯特壹式的量产试作型。为了提高生产性能，废除了实战应用率不高的重战车形态及部分武装。综合攻击力比壹式要低不少，因此被归入特殊PT的范畴。贰式的武器基本继承自壹式，必杀技“计都瞬狱剑”威力缩水之余，胸部光线“极限爆裂(Maxium Blaster)”的射程却有了大幅度提高。在中距离战斗能力及操作性上比其他古伦加斯特系列优秀。此外由于大量应用E.O.T技术，综合性能虽然比不上壹式，但仍然凌驾于同时代的PT与AM等机体。

贰式的变形机构沿用了R系列的数据，变形速度比壹式快一倍以上，飞行时的战斗力也很高。试作型贰式共生产了3机，其中1号机搭载了T-LINK系统，因此必须由念动力者才可以操作。

古伦加斯特贰式·量产机 (Grungust Type-2 Mass Product Type)

古伦加斯特贰式的量产型，出于成本考虑没有安装T-LINK系统，必杀技“计都瞬狱剑”也被取消了。其他各项性能与试作机基本相同。但由于成本仍然较高，只进行了少量生产，配备于月球摇篮等地。

SRG-03 古伦加斯特叁式(Grungust Type-3)

L5战役后，由泰斯拉·莱希研究所结合SRX计划的资料开发，搭载托洛尼姆引擎的新一代古伦加斯特，基本设计仍然延续自壹式，将重点置于接近、格斗战性能上。叁式废除了变形设计，改为由大型战斗机“G猛禽(G-Raptor)”与重战车“G野牛(G-Bison)”合体的设计，但这一设定并未在任何游戏中体现出来，甚至连设定图都难得一见。叁式同样生产了3台，其中1号机照例搭载了T-LINK系统，原本预定装备剑击类武器“狮子王刃(Shishiou Blade)”，但由于1号机与龙虎二机融合为龙虎王而作罢；2号机改造成单人驾驶并装备半流体合金“索尔·奥利哈康(Zol-Orihalconium，一般简称Z.O合金)”构成的叁式斩舰刀，交由曾加·宗博鲁特少校驾驶；3号机则留在研究所内收集数据用。叁式的标准内藏武器包括眼部固体激光(Eye Solid Laser)、钻头飞拳(Drill Boost Knuckle)、欧米加光线(Omega Laser)等，仍然是壹式的设计思想。

SRG-03D 龙虎王 / SRG-03T 虎龙王

就像我们前面所介绍的，龙虎王与虎龙王是龙虎二机与古伦加斯特叁式1号机融合而成的超机人。这两种形态中龙虎王是以法术攻击为主的正面战斗型，主武器包括爆雷符、灼热岩浆

张浩	2周年了，30多期掌机迷尽收囊中。通过NDS也结识了不少玩友，其乐融融。
读者资料	18岁，男，650031，云南省昆明一中高三理4班，兴趣：游戏、动漫、MUSIC

(Magma Vasseur)与移山术(Mountain Pressure)等，最强武器“龙王破山剑”则是使用符水召唤出大刀，又有暴怒形态（颈部称为“逆鳞”的装甲遭到攻击时，龙虎王会暴怒而力量大增）下的“逆鳞断”以及更强的“天魔降伏斩”两招必杀技。由于吸收了叁式的T-LINK系统，龙虎王还可以使用念动力场进行防御。虎龙王则属于以高速翻弄敌人的类型，它曾经从龙王机处习得了分身术（奇怪的是龙虎王自己却不会分身），攻击方式则以近身格斗为主，包括猛虎飞拳(Tiger Knuckle)、叁式爆连打、双节棍乱打(Random Spike)、神速枪(Sonic Javellin)、变速钻头(Valiable Drill)等,其中不少技能都利用了叁式的部件。大技“虎王连打(Tyrant Break)”与“虎王乱击(Tyrant Over Break)”简单来说就是所有武器都用上的乱舞技，很有格斗游戏feel。顺带一提，由于龙王、虎王二机没有开发番号，它们也被分别取了DR-1与TG-1的识别代号。

DR-1C 龙人机

由于虎王机被守护者钢伊匐控制，被其追杀得遍体鳞伤的龙王机独自逃到过去的驾驶员水羽楠叶身边。为了维持龙王机的生命，极东支部的技术人员们以古伦加斯特系列的部件与其组合，成了龙人机。但由于原本作为龙王机动力机关的五行器损坏，龙人机需要依靠经过改造的壹式肩部引擎、贰式电动机，再加上不断从胸部吸入山海灵气才能维持运转。由于思念同伴虎王机，它身上部分护甲变为与虎王机相同的白色。龙人机的武器基本继承自龙王机，包括火炎气息(Fire Breath)、爆雷符等，格斗武器“如意金箍棒”以超硬度的“神珍铁”构成，实际上是由虎龙王的神速枪变化而来。大技“龙王乱舞”招如其名，也是一套乱打乱打再乱打的必杀技，但远没有虎王乱击华丽。



SRX-00 SRX (Super Robot X-Type)

本机开发代号“班普雷奥斯(Banpreos)”，是SRX计划开发的泛用战斗一击必杀型特殊PT。驾驶员为伊达隆盛、莱迪斯·F·布莱修泰因及古林彩三人。其中隆盛为主驾驶员，莱迪斯负责驱动装置的调整，彩则专门负责T-LINK系统。在设计上，SRX融合了修克拜因系列、古伦加斯特系列及瓦尔希昂系列等几乎当时所有优秀人型兵器的数据，由R-1、R-2强化型、R-3强化型合体而成。由于腰部由结构脆弱的R-3构成，因此并不很擅长肉搏战。基本战术是直立不动地悬浮在空中，以全身火器横扫敌群（设定是这么写的，但在游戏中怎么看SRX都是格斗型机）。而在宇宙战的时候由于“脚只是装饰而已”，因此即使没有腿部部件理论上也能合体。

SRX的基本设计思想为“兼备特机与PT的特性，依靠合体与分离状态改变战局的武器。”，拥有拔群的攻击力，能够在短时间内歼灭大批敌人或毁灭敌据点。但由于托洛尼姆引擎出力不稳加上合体结构耐久度不足,令其合体总是有“一次3分钟”或“最多10次”之类的种种限制。托洛尼姆引擎一旦过载爆炸，便可能将半径50km以上的空间化为灰烬，可以说是最强的双刃剑。SRX的武器包括高能手指炮(Hi-Finger Launcher)、主天使球(Dominion Ball)、利刃踢(Blade Kick)、念动制导导弹(Teleckinesis Missile)及Z.O合金构成的“天上天下无敌剑”等。此外还可与RW系列联结，使用更强的外接武器。

R-1 (Real Personal Trooper Type-1)

SRX计划的产品，R系列的1号机，驾驶员为伊达隆盛。本机为重视中近距离战的机体，为了在战场上能更确实地对敌人造成打击，装备了巨大左轮枪(Giant Revolver)、冷金属短刀(Cold Metal Knife)、加速来复枪(Bossted Rifel)等，还可以通过其搭载的试作型T-LINK系统将念动力集中在拳部，使用称为“T-LINK拳(T-LINK Knuckle)”的攻击。后期还追加了缩水版的Z.O合金剑 “天上天下念动破碎剑”。此外在伊达隆盛驾驶时，还有用左轮枪一次攻击周围最多12个目标的技巧“乱射攻击(Random Shot)”，虽说是乱射但由于念动力的辅助，实际上不会打中自己人的。

R-1继承了PTX-006野生猛禽与PTX-009修克拜因的设计，其优秀的设计思想影响了之后的大部分PT。装甲采用Z.O材质，防御力优秀。为了安定性考虑，动力源采用了可靠的核融合引擎，是R系列中平衡性最好的一部。由于飞行形态“R飞翼(R-Wing)”不利于格斗，多用于移动。

刘博闻	超级无敌火影终级FANS并且喜欢超级人气并且搞笑的猥琐大师漩涡鸣人的人，有本事站出来！我……跟你交个朋友。
读者资料	15岁，男，100071，北京市丰台区西四环南路83号8#楼15门48，兴趣：GBA

R-1改 (Real Personal Trooper Type-1改)

R-1的单体战斗用改良型，废除了变形·合体机构并对各处结构进行了强化，同时换装了托洛尼姆引擎及完成型的T-LINK系统。主武器变更为可作格斗战用的GT左轮枪(Giant-Tonfer Revolver)，进一步提高了格斗战能力。

R-2 (Real Personal Trooper Type-2)

R系列的2号机，驾驶员为莱迪斯·F·布莱修泰因少尉。机体基本设计来自PTX-004防护林，属于炮击战用重PT，搭载了大量光束系兵器。作为SRX的动力源搭载了托洛尼姆引擎，火力与装甲都很强，而且还装有反光线力场(Anti-Beam Field)。但由于引擎的出力不安定及重量问题，机动性不能令人满意。为了安全起见，R-2的引擎平时只使用25%出力，紧急战斗时为50%,合体后才可以达到100%，在SRX使用必杀武器时则是120%。此外，R-2的脚部安装有热核喷射引擎，因此动力比想象得要高。

R-2在战场上原本的主要任务是掩护接近战的R-1及保护使用远隔攻击兵器的R-3，但实战中往往进行与R-1优势互补的连携攻击。本机本来计划搭载T-LINK系统，但由于念动力者不足而改装为普通型PT。武装包括麦格南光束来复枪(Magnum Beam Rifel)、有线式光束战轮(Wired Beam Chakram)等。其中战轮原本设计成念动诱导式的，但由于T-LINK系统取消而改装为有线式，也是修克拜因Mk-2的战轮发射器的原型。

R-2P 强化型R-2
(Real Personal Trooper Type-2 Powered)

R-2安装增强部件(Plus Parts)后的形态，增加了肩部的高热光束炮(Hi-Sol Launcher)及实体盾牌。也是合体成SRX的必要形态。

R-3 (Real Personal Trooper Type-3)

R系列的3号机，驾驶员为古林彩上尉。本机的设计思想是指挥·情报收集用的轻型PT，同时也可以用T-LINK系统操作远隔攻击系武器。本机由于轻重量而获得的高机动性背后，也潜藏着R系列中最薄弱装甲的弱点。而且由于本机搭载的T-LINK系统是SRX的重要构成部分，一旦损坏就可能导致无法合体，因此R-3虽然设计上要求与R-1一同冲锋陷阵，但在实战中却往往位于后方进行情报及火力支援。R-3的T-LINK系统是完全针对古林彩的脑波进行调整的特制品，不像其他T-LINK搭载机那样只要是念动力者谁都可以驾驶，因此本机也可以说是彩的专用机。此外，R-3的驾驶舱也不是常见的座席式，由于完全由脑波控制而采用了直立的胶囊式驾驶舱。

R-3P 强化型R-3
(Real Personal Trooper Type-3 Powered)

R-3安装增强部件后的重型攻击机形态，设计概念上与《GUNDAM》中的GP-03D有些类似。这套装备不但弥补了R-3装甲的缺陷，还可以使用T-LINK悬浮系统(T-LINK Flight System)在空中飞行。武器方面，搭载了念动力控制的突袭盾片(Strike Shield)与念动制导导弹(Teleckinesis Missile)等对应T-LINK的远程攻击武器。

RW-1 R-GUN
(Real Personal Trooper Type-Gun)

SRX计划开发的PT,开发代号“Argan”。驾驶员为英格拉姆·普林斯坎少校、薇雷塔·巴迪姆及古林舞等。本机可以在PT形态与称为“杀人机器(Metal Genocider Mode)”的超级托洛尼姆炮(Hyper Tronium Buster Cannon，简称HTB炮)形态之间变换。HTB炮原本是为SRX设计的大出力重金属粒子炮，但考虑到运载及携带上的种种瓶颈，开发人员最终将其设计为有人驾驶的可变PT。这样一来，R-GUN平时可以作为高性能PT独立作战，需要的时候又可以与SRX合体。设计上，R-GUN吸收了R系列3机的特点，搭载了新型托洛尼姆引擎与T-LINK系统，综合性能是R系列中最高的。由于自备托洛尼姆引擎，因此即使不与SRX合体也可以独自变形并发射HTB炮（当然运用上就没有那么灵便了）。但由于托洛尼姆引擎一贯不稳定的缺点，因此R-GUN与R-2一样需要抑制引擎的出力。另外，此形态的R-GUN实际上是未完成品，由于没有安装T-LINK同步装置而无法与SRX合体。基本武器包括双管麦格南来复枪(Twin Magnum Rifel)与T-LINK回旋镖(T-LINK Boomerang)等。

RW-1P 强化型R-GUN
(Real Personal Trooper Type-Gun Powered)

R-GUN安装增强部件后的形态，安装了双管高能光束炮(Hi-Twin Launcher)及T-LINK悬浮系统。同时也完成了T-LINK同步及托洛尼姆联结的装置，可以与SRX合体后发射120%威力的“天上天下一击必杀炮”。

陈华	看《PG》和玩掌机成了我娱乐中不可缺少的一部分。
读者资料	20岁，女，361009，福建省厦门市金尚小区南洋学院03级计算机网络1班，兴趣：掌机、音乐、画画

恶魔古堡

文/ASTAROTH 责编/翔武

恶魔城之百科书屋

前阵子的介绍里出现了一些可能大家没接触过或者不清楚具体意思、定义的词。为了行文流畅，先前并没有在正文里进行详细的解释。所以就利用本期的空间集中说明一下。



血族：

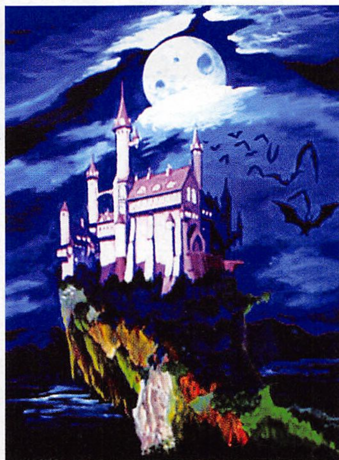
吸血鬼并不称呼自己为vampires（吸血鬼），而通常自称为Kindred（血族）。一个凡人要成为血族的一员，首先要经过“初拥”（The Embrace）的历程。也就是说，他必须先被一名血族成员吸尽身上的血，然后马上接受该血族反喂食身上的血，才可变成为新生的血族。初拥往往带来非常强烈的感受，夹杂着惊惧与狂喜的情绪，这经验会使该血族永难忘怀。事实上，从人的生理上来看，失血到一定比例大脑就会缺氧，其结果自然就是死亡，而且还是脑死（这个是一般医生判定个体死亡的通常标准，基本上到这个地步就是神医也救不回来了）。而这个结果通常会赶在人的血液被彻底吸光之前出现，因此这种被“尽身上的血，然后马上接受该血族反喂食身上的血”的说法受到了很多人的质疑。所以之后几乎所有的文学和影视作品都把“初拥”这个情节改为这个候选人一边被一名血族成员吸血的同时一边吸取对方的血液，这样的改动似乎也较原说法更合理一些。最有名的吸血鬼——《惊情400年》里米娜就是一边被德拉库拉吸血，一边同时吸取对方的血液而变成吸血鬼的。而且从后来被范海辛博士和乔那森打断吸血后，米娜向吸血鬼的转变仍未停止的情节来看，这个双线的做法也显然要比原来那没效率的办法强上很多。

当然，一旦成为血族的一员，便会理所当然地获得不死之身，不过与其说是“获得”不死之身，倒不如说是变成一名“活死人”来得更恰当。血族是从根本上异于人类的生物，身体组织发生的变化之大匪夷所思。血族的牙齿可以任意抽长，虽然大部分的时候为了掩饰身份会隐藏起来。这点要比同为哺乳类的同科动物——老鼠要好很多（老鼠和蝙蝠），至少不会被长大的牙齿撑得合不上嘴。收缩方式也要比著名的长牙齿的折叠专家——蛇要好很多，至少不会轻易的脱落或被折断。当第一次听到“吸血鬼会不会挑食”的这个故事的时候偶就在想，这么美白的牙齿，会不会生虫牙呢？真要是长了蛀牙，会不会也会变得吃不下饭？真是这样的话全世界就可以靠禁止出售牙刷来消灭吸血鬼了。当血族吸血之后，只要舔噬牺牲者的伤口，就可令伤口愈合以掩盖痕迹。这个功能就找不到类似的动物拥有了。人类的血液里是含有血小板的，这个东西的功能就是让流出身体的血液快速凝结成血块来达到停止出血的目的（英国皇家那个有名的出血不停的家族病——“血友病”就是血液里血小板含量太少造成的）。水蛭和蚊子吸血的时候都会同时向人体内注射或分泌一种抗凝剂，这样就不会让出血口在其吸饱血之前被封死了。不知道吸血鬼的唾液是否也有这个功能，否则么，这半凝结的血液喝起来恐怕是不会那么爽口。

血族的心脏是不会跳动的，体内的血液以扩散的方式流动，由于微血管已不再饱含血液，因此血族的皮肤特别苍白。有时候，甚至会在哭泣

时流出血泪。血族可利用体内的血来治愈自己，当受到伤害时，体内的血液会集中到伤处，伤口附近泛出紫红色，很快即能痊愈。

血族不用进食，但需要不断吸取鲜血。当血族感到饥饿时，会对鲜血产生强烈的渴望。这种欲望的强烈程度不是凡人能够领会的。虽然凡人也会有各种欲求，但和血族的饥渴比起来那根本不算什么。血族对鲜血的饥渴欲望凌驾于饮食，繁殖，野心等欲望之上，是一切欲望的总和。吸血会为血族带来美妙的感受，就像吸毒一样，血族通常会痛苦却又无法克制地上瘾。血族的体内宛如居住着一头野兽，当饥渴的欲望爆发，便可能无法自制地陷入狂暴。尚未完全沦入兽性的血族，常常因此而挣扎不已。许多新的血族成员试图在人性与兽性之间找到平衡点，有些血族甚至相信终有可以还原成人类的途径。密党和魔党的分歧也集中体现在了此处，密党主张的克制兽性有助于血族更好的隐藏于人类社会，而魔党释放本性的主张却似乎更适合作为高级生物的吸血鬼们。当然，成为血族已是不可逆转的事实，大部分的血族成员都在“身为怪物，却又拼命制止自己更像怪物”的环形迷宫里转圈，其实撇开身为人类的过去养成的思维定式来看，怪物也就不能再称之为怪物了吧？这正是多数新进血族内心深处的矛盾冲突。但看透了这一点的上古血族和一些魔党成员则完全摆脱了这个精神枷锁而愉快地享受着强大的力量与永恒的不死。



“最终的死亡”也许是那些不能接受现实的血族的最好出路了。血族也勉强算是会死，黑夜的终结者——太阳——能使血族彻底毁灭，死亡的血族会在瞬间化为飞灰。简而言之，成为血族之身，不只是生理上被转变，心理上、精神上都将同时进行的巨大变革。就是看血族自己在思想上能否和肉体同时成功的转化了。换句话说，成为血族，是堕入无尽的黑暗还是看到美丽月光下的新生活就完全是看该血族自己的想法了。

辈分：

在血族的世界中，辈分便代表地位以及能力的高低。当然，由于血族不会衰老，所以实际活过的年龄和看起来的年纪没有关系。

雏儿（Fledgling）

雏儿又称为“子嗣”（childe）。除了该隐之外，每个吸血鬼都必定是另一位血族的“子嗣”。雏儿是刚获新生不久，尚在主人（sire，赋予吸血鬼新生与血缘者）监护与保护之下的吸血鬼。在血族社会中不受尊重，仅被视为主人的财产，而不是正式的一员。这也一定程度的保护着主人的地位，《月咏》里的女吸血鬼在小的时候就饱受主人的暴力调教，对主人有极度的畏惧。当主人认为子嗣已经准备妥当时，她便可在王子（Prince）的同意下升为新生阶级。

新生（Neonate）

是刚被引介给王子的新进子嗣成员，但还未在血族社会中闯出名号。他们是最年轻的血族，当代的 Neonate 通常是第十三代之后。 从刚独立的子嗣，到活了一百多岁但慵懒度日，无所作为的吸血鬼，都是新生阶级。他们尚未有一番作为让长老（Elder）认可他们的能力，因而背负着新手的贱名。他们可能在一夜之间干出一番轰轰烈烈的大事而晋升，但更可能沦落为其它邪恶阴谋的棋子。《刀锋战士》里的下级吸血鬼就被新贵篡权的王子和长老会利用来向人类发起战争。

叛逆者（Anarch）

有些叛逆性极强的新进成员会成为叛乱之徒。他们会因为叛乱的作为，而受到长老们的注意，但是他们不可能进入正式政治运作之中。敢于公开承认自己吸血鬼身份，并以此为噱头大开演唱会的黎斯特可以算是Anarch里的佼佼者了吧。

辅者（Ancilla）

新进成员（Neonate）经过相当的时间后，只要奉守戒律传统，便可能受到长老们的关注。他们虽然还很年轻，但是已经具有相当的能力。辅者成为不死之身已有一、两百年的光阴，也在血族社会中受到认可，占有一席之地。辅者是高位的血族仆从——如果够聪明或运气好，就能成为明日的长老。此一阶级介于新生与长老之间，是进阶至长老的中间阶段。小说版里黎斯特曾经的主人莫里斯就是如此，要不是因为过长的生命使其觉得活着没有激情自杀的话……

（未完待续）

张航宇	自从买了NDS，三年的苦劳积蓄全没了，又发现NDS卡带咱无，自问：到底买NDS干什么？
读者资料	14岁，男，100028，北京朝阳区西坝河北里24号楼1单元403，兴趣：NDS、PG

人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

月色好

多情纵被无情伤，
却把伤心化相思。
万千脂粉动人色，
不及月儿在我心。

保温版雪人　主持人

表情符号就是这个意思

︵_︵	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
○—○	你让俺说什么好呢？
┌(-_-b)┐	鄙视你！

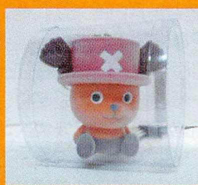
雪人记事本

1、禁不住《任天狗》每天“汪汪”乱叫的诱惑，飞月同学终于从干瘪的荷包里挤出几百大元买回了一只“柴犬”。不过在商店购买时，出现了意想不到的情况。因为同去的雪人当场购买了一台黑色NDS，不料飞月却对旁边的粉色NDS一见钟情，于是当场从雪人口袋里榨出1000元购买了一台。自此，二人一同开始了节食生活。可惜的是，随着工资的发放，雪人很快又回到了增肥的行列中。（飞月：世界上最没有节食毅力的生物果然是……）

2、自从飞月购买了“柴犬”之后，她的工作忽然变得忙了起来，以至于出现了“三日不闻柴犬吠”的情况。对此，飞月一直搞不懂是什么原因。忽一日，雪人兴冲冲地跑去告诉飞月自己已经知道个中原因了。飞月细问之下，雪人答曰：“《任天狗》者，天狗也；飞月者，月亮也。飞月买《任天狗》，天狗吃月亮……”话未说完，已被飞月的“无差别飞弹攻击”打出门去！

3、为了给读者大人们提供更好的服务，献上更美味的精神大餐，小编们在风林大帅的带领下将回函卡制作得更加详细了。希望各位读者能够认真填写其中的调查内容，给我们多提宝贵意见，帮助我们在现有的基础上更上一层楼。

4、6月是一个考试月，面对即将到来的各类大中小考试，小编们希望读者大人们都能够顺利通过！相信在度过这段重要的日子之后，我们大家的明天一定会更加美好！



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**辽宁省阜新县的张泽龙**。
本期赠品：海贼王玩偶乔巴一个。

来自天津市和平区的胡鑫：小编们五·一不应该放假了！因为他们平时就玩着游戏上班，太轻松了。五·一应该紧紧，多多劳动，过个名副其实的“劳动节”！上班还能明目张胆玩游戏，气死偶了！

来自北京的飞月：还好这张回函卡是五·一之后才到的，不然的话……

来自湖北的暗凌：老大，新社会也有黄世仁吗？偶不要作包身工……

来自东北的雪人：世界上嫉妒心最强的生物果然是……

来自黑龙江省齐齐哈尔的李一权：看雪人也够累的，也适当放松放松，休息休息。其实我们读者非常喜爱雪人和暗凌等人，︵_︵！

石珑飞	适当的游戏可以解放我们那封闭的心灵，可以找到我们儿时的快乐。
读者资料	16岁，男，100061，北京崇文区长春园7楼4门301号，兴趣：高达、口袋妖怪

特别提示

最近一段时间，有不少读者直接在写给编辑部的信件中夹带钱款，要求小编们帮助购买《掌机迷》。通常遇到这种情况，小编们自然是乐于帮忙，不过近来却发现有几封要求帮忙购买杂志的读者来信的信封被人撕破，虽然信件还在，但是其中的钱款却已不翼而飞。在这里，小编们要提醒大家，如果你想邮购《掌机迷》的杂志或其他印刷品的话，最好请直接和邮购部联系，他们比小编们更清楚杂志的销售情况。如果你要汇款的话，最好使用汇款单，因为在信中夹钱是非常容易丢失的。最后，希望读者大人们都能顺利的购买到杂志。

来自东北的雪人： 非常感谢李读者的关心和厚爱，我们一定会加倍努力来回报读者大人们的支持的！

来自云南省昭通市的杨钟： 可以送雪人等大的充气玩偶吗？因为当我郁闷时，可以拿雪人练练，解压一下。
来自东北的雪人： d－ _－b！＋〇－〇！

来自上海市浦东新区的草莓宝贝： 如果任天堂还能推出《任天雪人》、《任天风林》、《任天绫小路》、《任天AKIRA》就好了……无限期待中啊！
来自上海的AKIRA： 你要任天堂出《任天AKIRA》任天堂就出，那任天堂是不是很没面子？
来自动新的小狼： 老大，你说绕口令的功夫明显有长进了！
绫小路义行： 如果出《任天绫小路》的话，记得提醒任天堂及时划帐到我的银行卡上！
来自北京的风林： 其实偶想要《任天小仓优子》！
来自东北的雪人： 〇－〇！不知道将来任天堂会不会出《任天久多良木健》或者是《任天比尔·盖茨》！

来自辽宁省阜新县的张泽龙： 虽然我家住的很偏僻，很晚到书，但我会一直支持《PG》！
来自东北的雪人： 啥也不说了，眼泪哗哗的！除了感谢之外还是感谢，除了努力之外还是努力！

来自天津市大港区的郑鑫毅： 风林没必要去傻冒森林推销《PG》，我们这里买《PG》是要用抢的，加大对我们这里的供货量就好了。而风林可以去监督雪人认真工作，让飞月姐空出时间多休息休息。
来自东北的雪人： d－ _－b！俺就搞不懂了，同样是《掌机迷》的两个编辑，这男女性别不同获得的待遇咋就差距这么大呢？
来自湖北的暗凌： 老大，你自己还不是经常说“女生最高”吗？你有立场来说别人吗？
来自东北的雪人： d－ _－b！＋〇－〇！

来自浙江省舟山市的姚懿真： 我会永远支持绫小路大人在动漫坛的至高地位，无论谁来都休想动摇！什么？雪拉JJ来了！异形，收拾东西回家吧！
绫小路义行： 世界上最重色轻友的生物果然是……

掌机迷无厘头之一

想像一下，如果《PG》的每一页都由SP的前光板制成的话，那我们晚上就可以不开灯看《PG》，可以省下很多电哩！而价格最好比报纸还便宜，页数比辞海还厚……

来自苏州的唐峰

掌机迷无厘头之二

热队和湖人打完比赛，满头热汗的奥尼尔和科比早就拿出PSP联起了机。原来，掌机能融化两人的仇恨。

来自云南个旧的范伟

朱英俊	适当游戏可以使人放松心情，但是过度游戏的话，就会伤身、伤心。
读者资料	22岁，男，200443，上海宝山区庙行镇康家村166号，兴趣：掌机、足球、动漫

VOL.33 中奖名单大公开



重庆市南岸区　杨小龙

广西省南宁市　卢晓宁 | 辽宁省大连市　张成栋





天津市河东区	梁　涛	上海市杨浦区	沈少泽	江苏省南京市	王志谋
北京市通州区	林　楠	安徽省合肥市	杨弘哲	陕西省西安市	邵家祥

电软十周年纪念金币（共5名）

黑龙江省	汤占勋	广西省北流市	林俊延	山东省济南市	孙　帅
江苏省东阴市	袁开来	河北省石家庄市	李　根		

生化4暗黑吊饰（共10名）

广西省横县	农妙洑	福建省福安市	林　海	江苏省宜兴市	程　伟	四川省成都市	刘　凯
河北省保定市	周　翔	湖北省荆州市	余　亮	陕西省西安市	刘佳宝		
广东省珠海市	梁建雄	安徽省安庆市	陶　冶	北京市海淀区	冯宁宁		

七龙珠经典T恤（共40名）

陕西省西安市	刘　康	天津市红桥区	刘　斌	福建省泉州市	吴　鹏	河北省保定市	吕庆林
陕西省西安市	施　磬	四川省成都市	冯仕强	广西省柳州市	杨　敏	浙江省兰溪市	唐虎诚
陕西省西安市	袁念德	广东省佛山市	曾纯龙	辽宁省盘锦市	陈　裘	四川省隆昌县	曾少宗
黑龙江省	李新宇	浙江省温州	黄亦杰	云南省昆明市	普　特	湖北省武汉市	林仁文
福建省厦门市	陈　煜	广西省南宁市	罗肖屹	北京市昌平区	赵如博	江苏省无锡市	王　宇
辽宁省大连市	戚大伟	福建省厦门市	肖　阳	内蒙古	郝　猷	云南省玉溪市	李超然
陕西省西安市	杨　森	北京市海淀区	刘晓桐	北京市朝阳区	张航宇	安徽省淮南市	杨厚义
山东省即墨市	陈　鲁	河北省石家庄市	王庆蓉	广东省惠州市	王东海	辽宁省阜新市	顾　鑫
山东省即墨市	史德涛	河北省石家庄市	刘　钊	广东省广州市	陈宇斌	天津市河西区	田　野
江苏省苏州市	李超凡	山东省威海市	丛　威	广东省恩城镇	赖荣昌	内蒙古	杨惠庭

GBA/SP超级记忆棒月光宝盒（共40名）

天津市南开区	林羽烽	吉林省临东市	宋明东	辽宁省大连市	李广旭	湖南省常德市	姜王维
新疆乌市	周晓峰	四川省绵阳市	佟　童	辽宁省大连市	邢洪川	广东省四会市	谭志轩
福建省莆田市	胡佳胤	江苏省徐州市	常　昊	湖北省武汉市	郑臻博	内蒙古包头市	党　磊
黑龙江省哈市	张莹莹	青海市西宁市	苏　晗	重庆市南岸区	雷　鸣	浙江省温州市	金智慧
福建省福州市	张程喜	海南省海口市	甘昌斌	浙江省海宁	姚依笛	四川省德阳	钟正坤
重庆市渝北区	肖博宇	福建省建阳市	陈庆波	山东省青岛市	管　震	甘肃省兰州市	窦何明轩
江西省南昌市	刘　迅	广西省桂林市	廖罗毅	江苏省南京市	高　峻	浙江省海宁市	王　冲
福建省福清市	邵钦辉	上海市嘉定区	朱　炯	海南省海口市	王绥信	新疆实验中学	么　迪
山西省太原市	程　昊	湖北省武汉市	王智鹏	湖北省当阳市	张晋峰	海南省海口市	许　泽
福建省福州市	张程燕	辽宁省大连市	赵　赫	天津市汉沽区	刘　杨	湖北省荆门市	聂俊波

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn

ZUO JIA CHUAN DAO

坐家传道

本期嘉宾：terryfly



每个玩家都有自己的游戏梦想。

当我在初中接触第一本电玩杂志——《电子游戏软件94合订本》时，我就被杂志中图文并茂的攻略、评论深深地吸引住了。当时的我还是一个刚敲开游戏大门的初级玩家，有时为了一个游戏需要每隔五分钟打电话骚扰朋友一次，因此杂志攻略仿佛是我的一根救命稻草。书不离手，如饥似渴，连自己没有玩过的游戏文章，也读得津津有味，甚至可以报出一篇攻略在杂志中的页码数字。杂志的编辑、攻略的作者自然成为了我崇拜的对象。从那个时候开始，成为一名撰稿人的梦想就已悄悄地在我心中扎根，虽然以我当时的游戏水平来说，那只是一个遥不可及的梦。

上高中后，我的学习压力逐渐增大。虽然也曾一度为DDR而疯狂，为FF9而感动，但却只能在父母的目光空隙中才能小心翼翼地按下Power键。高中时代，主要陪伴我的还是那只有方寸屏幕的GBC。高二的时候，游戏界掀起了口袋妖怪的浪潮，我和好友也义无反顾地加入了捕捉的行列。在几百个小时的努力见证下，我的口袋图鉴逐渐完美。适逢本地的电台开通了每周一次的电玩广播节目，为各玩家提供了很好的交流平台，其中口袋妖怪更是讨论的热门。当时讨论的问题大多数集中在抓宠地点上，而一般我都可以解答，并在电台中公开了自己的电话。一段时间中家里的电话响个不停，最后父母不得不使用家长的权力把这场电话潮“镇压”了下去。但通过几次电话交流，我认识了不少游戏同好，也第一次尝试到帮助别人游戏相关问题时发自内心的喜悦感与成就感。进入高三，游戏与我完全隔绝了，以至于GBA的发售我也懵然不知。当我在朋友家中惊叹于黄金太阳那精美的画面时，已经是一名大学一年级学生了。由于光线的原因，GBA一直没能提起我购买的欲望，但我一直通过杂志了解GBA的各方面消息。2003年3月，《掌机迷》诞生了，也为我带来了GBA-SP发售的消息；2003年5月，我终于拿出全部的积蓄，把一台蓝色GBA-SP抱回了家。

terryfly的小档案

姓名：梁健欣　　年龄：22岁
兴趣：电玩、音乐、动漫
喜欢的游戏：RPG、SLG、AVG、ACT
喜欢的厂商：任天堂、SEGA、KID
职业：学生（就读中山大学医学院）



大学的日子比较轻松，有足够的时间让我全心投入到游戏当中。我开始仿效杂志内一些撰稿人的心得，把游戏中遇到的一切记录在一个本本上。初次尝试的游戏是我心目中GBA的RPG游戏最高作《青之天外》，游戏中整个流程、事件发生的游戏时间、敌人身上的装备、经验值等资料，都被我详细地记录下来，在记录的过程中，我逐步记住了日文的五十音图，开始了学习日语的路程。虽然最后没有花心思再进行文字的组织整理，但望着满满几十页的草稿，我还是感到相当充实，觉得自己没有浪费如此优秀的游戏。后来，我在网络中认识了Kayin和NW旅团的各位朋友，他们的写作心得给了我很大的帮助和参考。我开始尝试着写一些简单游戏的流程，虽然写得像流水帐，也没有对文章进行修饰，但总算是略有所成。就这样，在不断的学习、修改中，我也加入了游戏撰稿人的行列。

如今，每当接触一款游戏，我都会把自己的游玩流程记录下来。尽管有时自己写的东西不能全部转化为铅字，但只要能够采集游戏过程的每一滴汗水，记录游戏过程的每一个足迹，玩一个游戏也就无所遗憾了。回头看看走过的历程，透过略嫌稚嫩的文字，我感到自己确实是进步了。也许有的朋友担心自己文字组织能力不足而不敢轻易尝试，但我觉得这些因素不能成为妨碍写作的阻力。只要敢于踏出第一步，以自己的方式去写作，积累经验，逐步提高，金子就总会有发光的一天。

责编／天意

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区

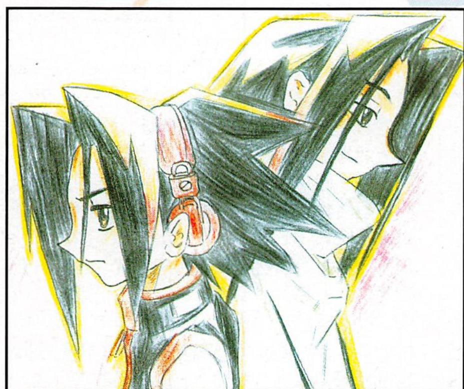


↑拾趣 江苏无锡 薛松

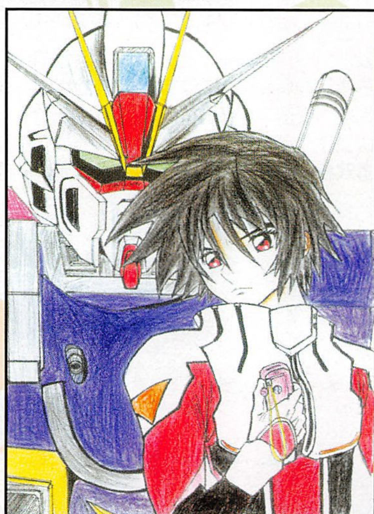


↑Q版佐助 河南柘城 崔国伟

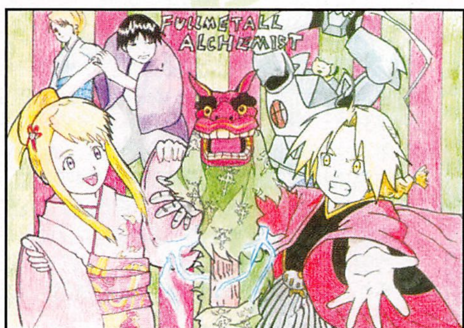
大眼睛的佐助形象也很可爱！



↑通灵王 广东韶关 胡国平



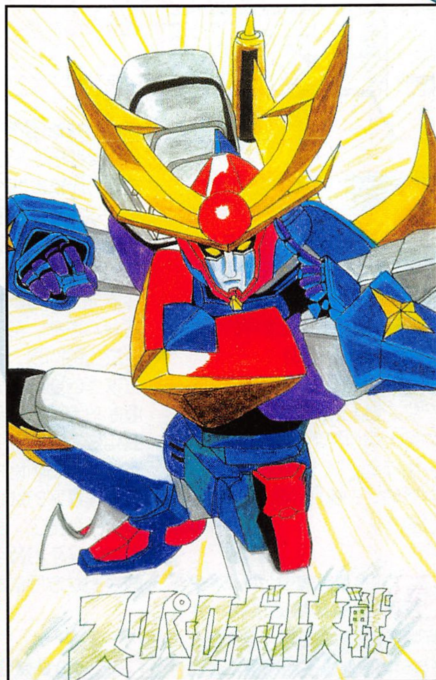
↑高达SEED DESTINY 成都市 李尧



↑钢之炼金术师 安徽滁州 陈功



↑牧场物语　甘肃兰州　贾晓勇



→泰坦3　北京市　李雪枫



→Q版苍真　上海市　雪华



↑火影忍者　重庆市　蓝梦欣魂



↑美堂蛮　湖北武汉　周维

两幅Q版形象人物的画稿相映成趣，喜欢大眼睛形象的人想必不少吧，其实暗凌也很喜欢哟！寥寥数笔勾勒出的苍真略带狡黠，微微上翘的嘴角使他的笑容看起来别有意味，作为人物背景而点缀的蝙蝠也非常可爱。

上期的幸运读者是来自河北新乡的糖衣泡泡。图区投稿请至：北京安外邮局75号信箱《电子天下掌机迷》任性贴图区收，邮编10001,电子画稿请发送到邮箱：PG@VGAME.CN　　责编/暗凌

问答无双

责编/翔武

游戏篇

Q 《王国之心》在GBA上共有几作，《王国之心 记忆之链》是什么方式遇敌，遇敌后的战斗方式又是怎样的？这个游戏的流程长吗？

GBA上只有《王国之心 记忆之链》，该作遇敌方式是地图上可以见到敌人，接触后发生战斗。这个游戏的流程算中等吧，一般30小时左右就可以通了。　RING

Q 《换装迷宫3》中，很多人都有最终必杀技，并标明是在危机时可用，但有些人只剩1的生命也不能使用，这些必杀到底是怎么用的？

必须保证使用者进入该场战斗前的HP大于HP上限的60%，然后在濒死状态（HP呈红色）才能使用。　Alucard

Q 《黄金太阳2》中，我无法去一代的地方，有没有方法到达？我打完一遍时，还没办法进去，为什么？

不需要通关一遍。在ロッホ村的左下一点点的地方，乘上飞船后在海与山脉中间按A，主角就会跳到里面。里面是黄金1的全地图，和黄金1一模一样，但是只有最早的那个村庄，而且不能进村庄。因此没有前往的任何意义。　KAYIN

Q 《赛尔达传说 四支剑》只能联机才能玩吗，如果是模拟器怎么办？

《赛尔达传说 四支剑》只有联机才可以玩，如果用模拟器的话，要用VBA Link，目前版本为1.72。　KKND

Q 请问在《绿宝石》的技能中有没有将对方一下冻住的技能(类似电击波那种)？另外能否介绍一下有封住敌人技能能力比较常用的怪兽？

这肯定是没有的，否则游戏平衡就会破坏了。但一些冰系的攻击技巧，比如暴风雪、冷冻光，是可以有10%的几率将对方冻结。至于封住对方技能能力的问题，我不太理解这位读者的准确意思，如果是指限制对方出招行动的话，那么会电磁波、虚张声势/混乱光等技巧的高防御能力的口袋妖怪都是很好的选择，这里就不再一一列出了。顺便推荐这些口袋妖怪使用替身，来配合那些限制对方行动的技能。　nightwish

Q 《口袋妖怪》中No.366的贝壳，进化No.367和No.368所需的物品如何得到？

在废弃船那里找到物品たんちき，然后回到カイナ镇的码头，和研究员对话即可得到使贝壳进化的物品。不过注意只能二选一，想得到另一个物品，那就只能和别人通信了。　nightwish

Q GBA的《王国之心》好玩吗？在我们这里这个游戏的D卡要160元，这个价格是否正常？

这个游戏的画面可以说是GBA上的最强了，如果喜欢迪斯尼的角色和最终幻想的角色，那么强烈推荐玩本作，如果不怎么喜欢，那么建议玩，因为游戏的素质比较高。价格方面还算正常。　RING

Q 《口袋妖怪绿宝石》中怎样得到火焰放射招式机器？"RS" "EM" "FR" "LG"都是什么意思？是版本区别吗？

熟悉口袋妖怪系列的玩家都会知道，这类技巧机器通常都是商店出售的商品，或者游戏厅兑换的奖品。火焰放射就是其中一个例子，绿宝石的キンセツ镇——也就是电系GYM的所在地，在这里的游戏厅使用4000枚游戏币即可换得。10万伏特、精神干扰、冷冻光线这些强力技巧机器也是通过这个途径来反复获得的。"RS" "EM" "FR" "LG"都是版本的英文简称，分别对应红蓝宝石、绿宝石、火红、叶绿。　KOFLOVER

Q 《马里奥64DS》中瓦里奥的出现条件是什么？

先在鬼屋关救得路易，接着在地下室第二次战胜库巴后取得通往二楼的钥匙。使用路易上二楼，有一个充满镜子的房间，路易吃力量花后隐形，可以进入镜子的世界，镜子世界中有瓦里奥的画像，跳进去就可以救瓦里奥了。　terryfly

Q 我想问一下《光明之魂》是否有隐藏关？如果有怎样进去？

《光明之魂》中是有隐藏迷宫的。进入方法是：必须在Advance模式才能进入，在地图画面将光标移动到"黑暗城堡"上，在按住L键和R键的同时再按A键即可进入。　KAYIN

Q 《口袋棒球1+2》中能否在サクセス模式外训练サクセス中正在育成的极亚久高校队提高队员的能力吗？

不能，只能在通关后的"俺のペナント"模式里继续提升主角能力。　phantom

吴杰　不要为了游戏而放弃一些自己认为不必要的东西，要知道是你在玩游戏，而不是游戏在玩你。
读者资料　17岁，男，362100，福建惠安螺城镇中山北街16号，兴趣：睡觉、机战、火纹

Q 《任天狗》中教给狗狗做出一个动作时会出现一个灯炮，这个灯泡可以给狗狗吃，请问有什么用途？

把灯泡给狗狗吃可以让狗狗更快地学会做出的技能。

天剑绝刀

Q 《幻想传说》中的奥义该如何练成？

只要把该奥义所对应的两个技能练到MASTER就可以了。 HDD

硬件篇

Q GBA的组装外壳包括控制键下面的橡胶垫吗?我的GBA橡胶垫坏了，有办法补救吗?

这个就不用担心了，组装外壳将这些配件都收罗了，所以橡胶垫也有，你只需要花二三十元买一套来自己换就可以了。

Q 日版PSP有英文操作界面吗？美版PSP还有游戏好买到吗?

有的，日版PSP在系统设置——语言设置里可以将系统语言设置成英文。美版PSP游戏到处都有卖的。

Q GBA在有很多电的情况下为什么红灯总是闪，这是什么问题?

许多GBA都有这种情况，一般是开关处接触不良，或者是没开到头，重新开关一遍就行了，不是机器问题。

Q 为什么我用SMS2改一些游戏后，记录就消失了?

当然了，SMS2有时候会出现兼容问题，也有可能是该SMS2不支持这个游戏，还有一个可能就是你在修改的时候改得过火了，导致数据溢出，这样也可能造成死机或者丢档。

Q 最近买了GBA的火线烧录卡，请问这个卡应该怎么使用?

本刊以前刊登过该卡的评测文章，至于详细使用方法，可以去火线的官方网站看看。

Q 我用的是XG烧录卡，最近出现问题了，在游戏中存档后关机，再打开的时候记录就没了，请问这是什么原因，怎么解决?

有可能是卡带的电池没电了，尝试一下更换卡带电池，如果还存在这种情况估计是游戏没烧好，可以将卡带格式化一次再烧。

Q 改卡是怎么改法，需要加什么东西吗？改完了有什么作用？大概多少钱?

简单地说改卡就是将普通的D卡改造成烧录卡，以便自己可以用GBALINK或者火线烧卡。假如自己动手的话改卡是不需要钱的，不过需要另外买一个烧卡器。

Q 我买了一盘《高级战争2》的D卡，在存过一次档后再存档，关机再开时只有第一次的存档这是为什么？

卡带质量问题，去更换卡带吧。不过据说某些卡确实会出现此类莫名其妙现象。

Q SP用的立体声接收器GBA能用吗?价格是多少?

你是指的电视接收器吗?这个就有两三种不同的版本了，有种版本是SP专用，GBA不能放进去，而有的版本则是通用的，价格一般在150－300元之间。

Q 我想知道PSP到底和NDS哪个体积上有优势些?

实际上以掌机的严格标准来看NDS和PSP都不大满意，尤其是熟悉GBA SP的手感后再来玩NDS和PSP，恐怕初次拿到手会让人意外吧。现在看来只有今年秋季发售的GBM比较有掌机的样子。

Q 我的PSP右键有的时候好像一直是按下去的，要关机按几下，再开机，重复几次方能修好！到底是什么原因！好像没有出现大家说的那种陷下去的情况啊！玩的时候不会突然发生这种情况，要放上一天才有可能出现，要是按键坏了中国有地方修理吗?

你的PSP是属于早批产品，早期产品有一部分有这种问题，这是设计问题，所以只能是维修，不过在中国SONY没有维修点，而且我们买的机器也只能算是水货，SONY不会给修的，你可以找家游戏店问一问能不能修。

硬件部分解答/窗外不归的云

包打听

问：请问九块真实之玉怎么拿？河童在哪里遇到，飞行石在哪里可以得到？诅咒装备如何变为祝福，又如何变成贤者的？迷之石板又是什么？

问:在GBA版《牧场物语》中，我在泉矿场向下挖，但总在12、13层累倒，有什么办法能在体力不透支的情况下继续挖？

问：《恶魔城 白夜协奏曲》中伯爵之心在哪里得到？收集各种家具又有什么用？

韩智	以前喜欢淋雨，现在不行了，为什么？身上装着NDS呢！
读者资料	19岁，男，056001，河北邯郸第十二中学高三4班，兴趣：足球、游戏

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.32

责编/翔武

《洛克人ZERO4》HARD模式最终BOSS速杀讲解

挑战/讲解：明浩

最终BOSS战的时候由于有时间限制，再加上HARD模式中不能使用连斩、蓄力斩、EX技重创它，想达到最快速度打败它，就要在它的各种攻击中找破绽，利用一切武器来打倒它。在这里给大家介绍下如何在它的各种攻击中给它最多的伤害。

霰弹上空扫射：这招子弹间的空隙十分大，回避十分容易，可以用机械虫的能力攻击。

召唤机械虫：召唤两条机械游虫，建议用手套夺取它们的能力，这可是攻击BOSS的好武器，关键是这个武器可以在BOSS前面的护甲没有张开时利用抛物线攻击。

护甲攻击：很简单的一招，普通的跳跃就可以回避。BOSS放下护臂时攻击一次，然后起跳回避放出的护臂，再是一刀，回跳躲过回来的护臂后可以再加一刀，共可以攻击三次。

光球攻击：BOSS黄色蓄力就是使用这招的征兆。第一刀当然是在光球放出的瞬间连着球一起斩，但由于这招BOSS的收招很快，第二下推荐两种方法：第一刀结束后落在护臂前端的安全地带内进行回避，然后迅速起跳攻击，再斩掉散开的小球；第一刀结束后空中迅速后撤，连续小跳攻击斩破下方光球，破裂后的3个小球会上浮一点，趁隙冲刺过去，然后再迅速冲刺起跳斩第二刀。由于BOSS本身是不断的在上下原地浮动的，所以光球的放出位置也会有所不同，这样也导致了安全地带的位置并不固定。

十字霰弹球：BOSS蓝色蓄力就是使用这招的征兆。第一刀依旧是放出的时候，落下后还是站在护臂前，待第二波攻击过去后再次起跳攻击，之后还可安全的再补一刀。这里最需要技巧的还是第二刀：为了回避第三次攻击，玩家必须在第二波攻击刚过去就立刻起跳，且高度一定要尽量的低！这样才可使ZERO在受到攻击前落到安全高度内。可以攻击3次。



激光炮：这也是给予BOSS大伤害的好机会。第一下依旧是激光放出的一瞬间，冲刺回避掉压下来的激光后可以再给予BOSS两次伤害，然后迅速扒上BOSS的尖角来回避之后的攻击。这里最需要注意的是第一下，由于这招蓄力短、出招快，所以起跳需要一定提前量。反向冲刺起跳，攻击后再迅速后撤是个不错的方法。BOSS落下后的两次攻击全部使用冲刺斩击，这样能给予最大的伤害。可以攻击3次，另外在BOSS降到最下面时可以用手套的蓄力攻击，可以给它很大伤害。



网状攻击：攻击BOSS的最好机会！放出的网全部可以斩破，然后趁着空隙进行攻击。需要注意的是这些目标的判定十分的大，只要粘上一点点就会被粘上，所以一切都要以回避为先。攻击本体时，离的远就用冲刺起跳攻击，近时只需要原地起跳即可。这招的回避说起来简单，但是实际想要做到还是需要一番努力的。

忍者警察全Boss速攻手记

挑战/讲解：大发电者

当初小电没新游戏玩的时候，就找找以前的老游戏，结果很幸运地发现了一些素质不错的二线游戏，《忍者警察》就是其中之一。上手后，花了一段时间研究研究，发现其限时模式（Time Trial模式）挺有意思。而在Boss关卡时，就更加体现玩家的技术。

在Boss战中，想要最快的获得胜利，就要用最少的时间，最少的攻击次数，在最合适的时间给予有效打击。考查主角的攻击方式，飞镖虽然攻击距离远，但攻击力过低，不得不放弃它作为主要攻击手段。站立的二段斩虽然很酷，但过于接近敌人（攻击时有前移）以至异常危险，费血是小事，浪费时

李钊	快会考了，我该练级了，转职之后才能过会考……
读者资料	16岁，男，100054，北京宣武区里仁东街5号2门602，兴趣：上网、掌机

间是大事，故弃之。于是，能符合的只有跳斩了，其攻击力高（一下相当于二段斩），攻击范围大(360度攻击范围）以及攻击速度快（跳跃中可出两次）的优点，作为斩杀boss实在是首选攻击方式。

接下来说说无敌：能量槽未满时释放的效果为一定时间内无敌，这是boss速攻的必要手法。如果能在关键时刻释放无敌，既可节约时间，还可以给予boss打击，正所谓时间是一点一点挤出来，要追求速度，就必须考虑到各个方面。

BANK 成绩：16秒65



Boss为一巨大的歌舞伎。一开始抢先利用绳勾,从左边跳到上面的平台,在跳起的同时给予一击,在下落时再给予一击。接下来他若离自己很远则扔飞镖，稍微近点后就跳过去再来两击。血耗得差不多时他会跳到平台正中，挥舞大刀放出火焰。其实只要利用前期积攒的能量释放无敌，用跳跃斩几次即可顺利解决他。

HARBOR 成绩：22秒66



Boss是个骑青蛙的忍者。开始就走到青蛙落点的前方一点，马上一个跳斩，落下的同时释放无敌（用来躲避青蛙的喷火），再起跳空中两斩，此时忍者被打落在地，此时定要计算好时间，在其跃起时给予一跳斩，被击倒后他再次跳回青蛙上，接下来的打法和刚才大同小异。

AIRPORT 成绩：18秒93



Boss是最终Boss的一个幻影，此关万万不得伤害到那个可怜的人质，否则直接失败。一开始利用绳勾，在空中扔飞镖攻击其头部，待其变火龙后，就要小心点了，注意他的移动轨迹，在其前方用跳斩攻击，在第三次跳斩后马上用无敌，落地后追着Boss用跳跃两斩攻击，这样打下来在其未恢复人型就可完成。

CAVE 成绩：14秒61



个人感觉是最简单的Boss,这个蝙蝠受攻击就飞到另外个落点,再攻击又会飞开,根本没时间做出攻击。所以刚开始马上利用绳勾荡上去,同时给予一击,接下来一直跳斩攻击就是了,它在平台下吊着时,可以跳过去,在落地瞬间攻击。

BASE 个人成绩：38秒60



最麻烦的Boss，倒不是因为他的攻击力高,而是他受到一定攻击就放全屏攻击,此刻不能攻击，完全浪费时间,所以打法就更加讲究了。详细过程小电在这里就不说了，总之要多利用无敌，在其挥刀时跳起两斩，再者就是Boss剩余血量和他释放火龙有很大的关系，所以要尽量减少他的释放次数。

《马里奥64DS》小游戏封神

挑战/讲解：郭定南

我这次封神的是《马里奥64DS》中的“乌龟壳打靶”、“滚雪球”和“弹弓投刺猬”。



“乌龟打靶”我的最高纪录是2100，在玩这个小游戏的时候我要强调一个“轻”字，因为这个游戏里使用的场地是滑溜溜的冰，如果太用力就会滑得太远，或把已停在靶上的乌龟壳打飞从而前功尽弃。

我玩“滚雪球”这个小游戏的最好成绩是12秒73。在玩这个游戏时一定要把机器倒过来放，而且务必要一直加速到底，并要灵活地避开挡在路上的石头，还有一点是这个游戏用的地图是会随机循环更换的，所以遇到较简单的地图也是必胜的关键！

本人“弹弓投刺猬”的最高分是40。这个游戏就靠一个“快”字和一个“准”字，缺一不可，一定要在0.5秒左右就用弹弓投出一个刺猬，且准确率要有70%以上，特别是在大乌龟壳下降到下屏的时候一定要狂划弹弓到大乌龟壳中，因为此时大乌龟壳会左右小幅度地去主动接住刺猬球。

希望以后有更多的朋友能破纪录。



文/nakazawa
责编/暗凌

女生游戏GO



风之克罗诺亚系列



动作游戏的受众面一般来说都比较广，若是画面风格和设定再可爱一些、难度适中且操作简便易上手的话，则更能讨得女性玩家们的芳心，正如《星之卡比》、《超级马里奥》等游戏总能让MM们玩得爱不释手一样，NAMCO的《风之克罗诺亚》系列同样也是如此得到众女性玩家们的青睐，加入了解谜要素的本系列作品更能让女孩子们沉浸于其中。

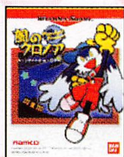
该系列目前为止共有七作，其中有四作都是掌机游戏，本系列最早出现于1997年的PS上，当时以3D动作游戏的类型确立了最初的品牌，首次登陆掌机的作品是1999年5月20日WS上那款大名鼎鼎的《月光博物馆》，可以说从此开始才真正决定了整个系列风格的走向，接下来两年之后克罗诺亚便首次降临了发售初期的GBA。

…… 风之克罗诺亚 月光博物馆 ……

发售日：1999年5月20日　机种：WS



这款以调皮少年克罗诺亚为主角的动作游戏1999年登陆了当时极受欢迎的掌机WS，在机能所限和黑白画面的约束下只能舍弃原PS版华丽的3D画面而转为采用动作解谜类型，并以简便的操作方式来体验爽朗的操作感，并且游戏中加入的一些解谜要素不仅填补了画面表现上的遗憾，更为重要的是大大地增强了游戏的乐趣，而系列的真正口碑也奠定于此。游戏舞台也从前作的幽灵之门搬到了月光博物馆，不过游戏重点突出的还是动作解谜，因为当时的制作组成员中还有几位女性，所以本作无论是在基本设定还是具体在游戏中的关卡设计都充分考虑和照顾到了女性玩家，以可爱的卡通风格和适中的难度为基调，尽管WS已成为过去，但这样一款优秀素质的游戏还是值得大家去回味一下。





…… 风之克罗诺亚 梦见帝国 ……

发售日：2001年7月19日　机种：GBA

系列前作在PS和WS两个机种的表现都是成功的，在2001年各主机相继换代的时间段，NAMCO选择了在潜力无限的GBA上继续发扬该系列。基于WS上所取得的成功经验，本作依然作为动作解谜类型出现。由于机能和各方面条件都有了很大程度的提升，舞台则是克罗诺亚不慎闯入的一个禁止人做梦的不可思议的世界，全部40个场景的关卡耐玩度相当高，游戏画面也堪称一流，这当然也是讨好女性玩家们的必备条件之一。本作系统在基本沿袭WS前作的基础上丰富了一些具体的细节设定，增添了很多新要素，不过同时也在解谜上加大了一定难度，基本上淡化了动作性而更倾向于强调解谜性，尽管如此，但只要善于观察



龚婷	掌机游戏是左右手同时操作的一项活动，可以很好地锻炼大脑，让我们变得更聪明！
读者资料	22岁，女，400050，重庆工学院164信箱，兴趣：掌机、阅读、看《Friends》



场景和开动脑筋，所有问题都是很好解决的。正如当时游戏发售前的某宣传语所言“就算你不会二段跳，但只要你会搬箱子，没有跳不到的高度！”，在游戏中大家都能注意到很多在传统同类游戏中需要用高技术或高难度动作来完成的部分，在这里只需要动动脑子便能四两拨千斤地去完成了，这对于不喜欢使用蛮力的女孩子们来说，是最合适不过的了。

…… 风之克罗诺亚G2 冠军锦标赛 ……

发售日：2002年8月6日　机种：GBA



↑精致的3D表现。

GBA上前作的精彩表现使得该系列更加广泛地受到关注，在GBA的续作出来之前的这1年时间中NAMCO还分别推出了PS和PS2的新版本，如此频繁地在各机种推陈出新，并还伴随着一些周边产品的开发，克罗诺亚的魅力和人气可见一斑，而这款GBA上的第二作《冠军锦标赛》更将整个系列带到了辉煌的顶峰。

本作继续承袭系列的传统和优点，依然强调开动脑筋与动作相结合，并再次强化和丰富了各种设定，游戏的场景关卡也增加到50，游戏画面进一步美化，显得越来越精致，甚至还加入了3D画面，几乎将GBA的机能挖掘到了极致，而在3D场景中的动作解谜给玩家们带来的又是另一番的全新感受。还有一点创新的则是首次加入了水下世界的部分，克罗诺亚将乘坐小型潜艇展开“海底总动员”式的冒险，不同于陆地上的动作和谜解，水中的世界给人以特别的新鲜感。此外之前PS和PS2版本的角色也都在本作中登场，也给人以集系列之大成之感，这也难怪本作为什么会被称为登峰造极之作了，强烈推荐哦。



↑首次出现的水下世界也精彩。

2 南海之无人岛

发售日：2002年10月3日　厂商：Gae

这是一款画风清新的女性向的文字冒险游戏，以对话和分支项选择为主，对玩家的语言能力有一定的要求，由于玩家扮演的是女性角色的主角，而且游戏各方面的设定和环境都偏向于女性化（应该是太过于女性化了，连男性角色的造型都显得女气十足），所以本作也是一款非常适合女性玩家们的游戏。游戏的进行方式非常简单，并且还能够让玩家在闲暇的时候哪怕是上班或上学的途中也能够随时随地的进行游戏。





游戏主角神坂蕉是一名小学六年级的活泼女生，她和自己的双胞胎弟弟神坂浩太一起在小学时期最后的暑假里前往南海的关岛旅行。然而这旅途却充满不幸，钱包被盗、宾馆起火、绑架事件……这一系列的厄运接踵而至，而且还有怀着不良企图的瘟神作怪，神坂姐弟被黑帮女头目放逐到了无人荒岛之上，迫于无奈，他们在岛上寻找食物维持生存的同时，也利用木材制造成木筏试着逃离，而木筏正是游戏中能帮助玩家们逃生的唯一交通工具，结果无论怎样他们所到达的竟然都是无人荒岛……这正是瘟神的圈套，就这样，蕉和浩太不断地在南海的无人荒岛上漂流，同时还得处处留心瘟神设下的其它陷阱和圈套，为了逃出无人岛返回日本而展开一系列冒险。游戏中出现的角色除了玩家扮演的神坂蕉和她那位老实且爱学习的弟弟神坂浩太之外，还有黑帮女头目小春，被暴风雨破坏住所而不得不与神坂姐弟一同漂流的医学研究者美洛伊博士，时隐时现的冒险家金城，除了与玩家作对的瘟神外，还有一位时常帮助神坂姐弟且给他们带来好运的幸运女神。

游戏中参数的设定也相当细致和丰富，不同于一般的文字冒险游戏，本作的角色也拥有体力值，要是落入瘟神的圈套的话，该值会受到影响而变小，倘若进行睡眠休息或是食用食物的话就能恢复，而体力对于游戏的影响则是约束玩家行动的范围，体力减少的话，行动范围将会变小。另一项重要的参数便是运气值，选择正确的方向能够提高该值，而这个运气值将影响游戏的发展变化。至于“食料”值就很形象了，代表着食物的度量，玩家需要用食物来补充体力，倘若缺乏食物的话会影响角色的健康状态，所以食物几乎是玩家每到达一个新地点后首先必须要搜寻的东西。此外游戏中还有一些道具的设定，基本都是以辅助类材料和野外生存工具为主。本游戏也是具有分支选择的，选择不同的地点和场景能触发不同的进程和剧情，从而丰富了整个游戏的耐玩度，想要完全达成该游戏的全部要素有一定难度，但总的来说这款游戏还是值得去体味的，特别是那种最后所感受到的劫后余生的感觉。

肖雷	游戏坐船头，哥哥我在岸上走，恩恩爱爱一起过一生。
读者资料	21岁，男，615000，西昌市铁路家园B栋2单元2楼2号，兴趣：狂玩游戏



一个篱笆三个桩，一个2-A三十一个帮

2-A是什么，为什么会有三十一个帮？

"一定是天山派门下的七十二洞合并成三十一个帮派了，其掌门人童姥武功阴狠毒辣，为人性情善变……""你这废柴！天山派的现任掌门明明就是虚竹好不好？！2-A明明就是指机器人军队与克隆人军队的综合代号，奥比旺和阿纳金的师徒之争真是旷日奇观哪！""说起来，《星战3》我看到睡着了呀！""鼓楼卖的那把原装仿真光剑1700的高价看得我那叫心惊胆战啊……""貌似我们好像走题了的说……""……"

所谓的2-A，乃是这个世界上最令人发指惨绝人寰人神共愤万众唾骂却又分明招男生向往可望而不可及的梦想乐园——如此矛盾又如此美妙，便是这个有着让人眼花缭乱美少女的初中生女子班级了。

请擦干嘴角的口水吧，2-A的乐趣生活才刚刚开始而已。

虽然早就知道赤松健是个道貌岸然的伪君子了，但好歹看在他总试图用小罗莉天真无邪的笑容去掩盖他心头按捺不住的罪恶念头的份上（苏根本就不能算罗莉吧？那个外星魔鬼！），这"考上东大便能幸福"的神话倒也被传诵了许久——"是说考上南京的东南大学就能幸福吗？""唬，从东南大学毕业的绫小路不仍然过着被稿债催到死的倒霉生活么？！""……"然而《纯情房东俏房客》（再次鄙视翻译出这个暧昧名字的人一百遍！）里充其量也就是六位少女加一位欧巴桑的莺莺燕燕，而这部《魔法先生》则一开场就是"蝶儿蝶儿满天飞"的乱花渐欲迷人眼式的超强后宫阵容！而稳坐龙座尽享后宫粉黛的新生代昏君商纣，便是我们本就被冠以正太之名的10岁少年，涅吉·斯普林·菲尔德。

"罗莉扑倒正太"，果然是这个世界的王道啊！



刘峥	虽然GBA的辉煌时代快过去了，但它在我心中永远是一颗明星。
读者资料	12岁，男，300190，天津南开区拖南昌宁北里十一号楼4门47号，兴趣：玩GBASP

故事的舞台发生在麻帆良学园里，虽然学校的名字听起来有着"麻烦的神笔马良"般的无聊(雪人：明明就是你自己很无聊！)，但不可思议的是，这里是个集中了大学、高中、初中甚至小学的全女子学园——啊啊啊……赤松健你个老不羞，设计这么个学校分明就是要引起万千光棍的嫉恨嘛!基本上,要在麻帆良学园抓出个男生来,其难度绝对不小于从榴莲堆里刨出一个土豆来。(雪人：你到底是对榴莲有成见还是对土豆有不满啊？)

作为榴莲堆里硕果仅存的几颗土豆之一，涅吉·斯普林·菲尔德这个连名字都长得让人几乎要忘记他老爸是谁的小男生("他爸爸真的不叫'斯普林特'？""你是指《忍者神龟》里的那只老鼠还是在说哈利·波特的魔药课老师啊？"),仅以10岁的弱齿年纪便登堂入室，成了2-A班的班主任——你确定雇用一个未成年人做老师真的不违反反对非法使用童工的《劳动保障法》吗？啊啊啊……他又在吻比他大的女生了！《未成年人保护法》快来管管呀！我，我真的已经成年了的说!泪泪泪泪泪……



就跟所有的罪犯都一定有着六月飘雪的悲惨过去一样(金田一定律……)，10岁的少年成为初中老师也一定有着不可告人的秘密(雪人：不要因为你嫉妒,就用恶毒的语言去攻击人家!),反倒是黑武士的突然性情大变让人有些无法理解。由此可见,在故事编排上赤松健的老不正经是要比乔治卢卡斯的老谋深算强上许多的——若是改成杰迪武士们一起集体泡温泉,那画面一定……很难想象!

涅吉来到麻帆良学园是为了完成英国魔法学校的修业（可疑的剧情安排之一），明明视力就很好却偏偏要卡上一个尺寸还不到眼睛大小一半的眼镜（可疑的剧情安排之二），手中始终抓着一根比自己还要高的魔杖的同时在怀里还揣着根星星棒（可疑的剧情安排之三），大清早的不睡觉骑着魔杖四处飞（可疑的剧情安排之四）——啊啊啊……你还敢说他之前不是去韩国做手术，把额头上的闪电伤疤整容修补掉了？！你还敢说赤松健不是JK罗琳的忠实读者？！你还敢说《魔法先生》的剧情不是"一个男人与三十一个女人的故事"？！你还敢说面对这前所未有的壮大后宫你没有产生过半点向往？！

之前最多也就觉得某个姓大神的小子后宫阵容已经庞大到让全天下的男性同胞咬断了牙筋，可如今在10岁小男生的面前简直是"长江后狼推前狼,狼群全去死光光"一般的不值一提。(雪人：那隔壁的那头小狼怎么还活得挺好？)但那多达31人的壮观队伍,不仅拉出来排排站就看得人心旷神怡,而与一个月31天的数字奇妙吻合更给人以无尽的遐想——"要是一天一个的话，万一碰到28天的二月怎么办？""那就改成最后一天4个呗！"(雪人："……你这混蛋到底在想些什么啊？)"

暂且不说上述之类的题外话，凭借小孩子的外表特征来骗取别人信任的涅吉显然有着比柯南还要无耻的先天优势，人家柯南最多不过是偶尔获得与小兰共浴的梦幻特权罢了，而堂而皇之住进女生宿舍的涅吉很明显是会遭受到无数男生以扎草人烧符纸诅咒的待遇的——女生宿舍啊！那男生心中是何等神圣的乐园啊！没有蟑螂和臭袜子，没有啤酒瓶和泡面渣，没有烂球鞋和N天没洗的外套，永远都是充满粉红色的心情和彩旗飘飘的浪漫，也是绫小路念书时每次都假借学生会查卫生之名企图闯入的禁地（再次膜拜那位宁死不屈的女生宿舍管理员大妈！）。如今这一切都随着涅吉的轻易入住而化成了巨型铁锤，无情地粉碎着脆弱的少男之心。只是随随便便的一个安排，就立刻拥有了比"可以与六个女生泡温泉"的雏田庄更有诱惑力的卖点，谁再说赤松健是个遵纪守法的好同志我就狠狠地抽谁！

严格说起来，神乐坂明日菜算得上是整部动画里名正言顺的第一女主角，名字本身听起来就很奇特（过了今天就很菜？），一蓝一绿的眼睛除了让人有大唱"波斯猫眯着他的双眼，波斯猫踮着他的脚尖，波斯猫守着他的爱恋"的SHE式冲动之外，更充满了"前世你是宇文拓，今生我变成赛特"的种种联想（不是《轩辕剑》系列FANS的人请自动略过这一段）。辫子上系着铃铛式的发饰，走起路来反而一点声响都没有，这种掩耳盗铃般的奇怪设定直接令人怀疑赤松健的听力是否存在着严重的障碍。此外，明日菜的审美观念也

黄雨	在即将结束的黑色高三中，《掌机迷》伴我走过了无数的等待日，但愿日后的我仍然有你的陪伴。
读者资料	18岁，男，235000，安徽淮北相山区大桥居委会中城西1480室，兴趣：游戏、动漫



存在一定的问题，对高坂老师的爱慕昭然若揭地宣布“欧吉桑是白马王子”的老套剧情不只是存在于琼瑶的小说中，清贫的出身又饱含泪水地证明了明日菜其实是小白菜的事实……（杨乃武在哪里？）出于对成熟男子的偏好，明日菜从一开始便对涅吉毫无好感，而涅吉一个喷嚏吹跑她裙子的意外更是让明日菜对涅吉充满了敌视。直到涅吉为了帮她研制可以让人心生好感的魔药而四处寻找四叶三叶草，两人之间的隔阂才开始慢慢消解——当然，为了证明两人的紧张关系不是轻易可以缓和的，赤松健欲盖弥彰地安排了无数场让人脸红心跳的感情戏，借以推动二人之间暧昧关系的发展。

说到明日菜，就不得不提到雪广绫香。表面上来看，明日菜最好的朋友应该是同屋的木乃香才对，毕竟两人一直感情很好并且木乃香又贵为校长的孙女，然而在深入发掘出绫香与明日菜之间的渊源之后才能发现，这对平时针锋相对冲突不断的冤家对头，实际上却是从小关系就很微妙的死党，再加上绫香从小就是一路班长当到底而且家中富可敌国惹人恨，而明日香又有如丑小鸭般的不起眼——“还敢说这不是红蔷薇和红蔷薇花蕾的情感故事！”“可怜的涅吉，被人拿来当幌子还不知道……”“……你们在说什么哪？！”女王样的绫香从不掩饰自己是个正太控的特殊癖好，总是对涅吉充满了无休止的不良意图，虽一副不可一世的霸道气势，却时而也能在诸如凭胸部大小占有涅吉的比赛中说出“不仅要比XX大更要比OO大”这样的惊世骇俗之语，强悍无比！

宫崎和香可以算得上是动画中最容易被忽视的角色，平时总爱以刘海遮住眼睛，与书本为伍又内向得要死的个性基本上没什么生命迹象可言。这样的女生，往往是一炮轰过来，清理现场的时候才发现多了一具尸体一般的存在。（雪人：-_-b 这算哪门子描述方式啊……）然而在三番五次地被涅吉恰好撞到从楼梯上摔下被图书架砸倒等糗事之后，却又不明不白地喜欢上了这个年纪比自己还小很多的男生（雪人：“被书柜砸到就会产生爱情吗？明天我也去搬几个书柜放在家里试试……”绫小路义行：“唬，你最多也就只会被砸成弱智而已吧！”）然而和香毕竟还是算正常的女生，怯懦的个性比起她那个身为图书馆探险部部长的朋友来说还要可爱不少，而那个传说永远只有“平静、很平静、非常平静”这三种表情的绫濑夕映，不但平时的癖好是以挖掘学校各处的秘密通道为乐，抢夺涅吉KISS之枕头大战时爆发的无差别课本乱舞也着实充满了杀伤力。这两个丝毫不起眼的女生不依赖华丽的外表和夸张的言行，依然获得了极高的人气，但莫名其妙地对涅吉的爱慕还是让人毫无头脑地大流冷汗——现在十岁的小孩就已经如此招桃花了吗？！绫小路年纪是人家的两倍至今还光棍一条呢！泪泪泪泪泪……

如果说之前的泡澡掀裙子相互扑倒还只是为了服务一小撮观众而做出的牺牲的话，那么组建班级网站的情节无疑就是为了回馈各种品位的劳苦大众了。白天是不起眼的女学生，夜晚化身网络人气美少女——这样的桥段听起来总有着佐罗水兵月怪盗基德等前辈的影子，但长古川千羽显然有着更加旺盛的虚荣心。利用各种性感撩人的服装来装扮自己，出色的PHOTOSHOP技术又让缺陷立刻消失无踪——啊啊啊，你还敢说章子仪的那张广告海报不是用PS修出来的！长古川千羽的个人网页充满了无数引人入胜的噱头，这点是值得我们国内的网站建设者们用心学习的。（雪人：-_-# 你明明就是动机不纯吧！）然而“双拳难匹敌四只手，好狗架不住赖狗多”（大致意思差不多……），为了对抗千羽网页的夸张人气，2-A的30位赖狗……呃，我是说女生，团结起来集体上阵，一时间护士装、女佣服、女王装、水手服等无数充满了邪恶气息的造型充斥着屏幕，肆无忌惮地显示了现在男人心中嚣张的罪恶念头。（雪人：人家好好的制服怎么到了你这里就成了邪恶的化身了？！）值得关注的还有当2-A网页宣布结束更新时，画面中出现的秃顶戴眼镜的发胖男子——难道说全世界的无良者都是如此神似的造型吗？！中学时代的物理老师啊，我一定把你错当成好人了！！

吸血鬼元祖和多功能型实战机器人的设定，再一次将原本就荒诞不经的《魔法先生》推到了更加荒诞不经的地步上去。由于被涅吉的父亲施法封印了能力，依文洁琳被迫当了15年的初中女生，而身边始终跟着个唯命是从的茶茶丸，又很容易让人眼前出现“刚才飞过去的是脉冲高达吗？”“难道这部动画的名字叫做《机动战士月姬》？!”等等无厘头的幻觉。说是跨代的恩仇也好，说是天生的宿命也好，在一番争斗过后，

杨奕	将那一台小小的掌机纳于掌中，才明白幸福为什么掌握在自己手中。
读者资料	17岁，女，300070，天津市，兴趣：游戏、音乐、小说

吸血鬼依文洁琳又爱上了昔日暗恋的仇人的儿子（好…好复杂的关系！），而涅吉骑着魔杖召唤精灵的画面，又十成十地像极了用守护神击败摄魂怪的哈利波特——这偷懒骗钱的手法也太不人道了点！

2-A还是个类似关东煮式的大杂烩班级，与忍者少女在山中修炼并同在一个铁桶内泡澡的情节已经让人脸红到无限了，双胞胎少女的飘带体操争夺KISS案又极具成为头条的潜质，中国功夫和包子的出现实在令观众倍感亲切，校长孙女潜藏的巨大灵力又充满怀念气息地让人大喊“妈，我的电视里爬出一个木乃香”（近卫……木乃伊？）……再加上连保健老师都性感十足美艳异常，这名为“麻帆良学园”的恐怖组织怕不是环球小姐选举赛的幕后操纵者吧？比较可疑的是，班里几乎云集了剑士、忍者、拳师、发明家、狙击手等时下大热门的职业工作者，少了“长大后你想做什么”的摇篮式教育鼓励，真不知这2-A的学生将来要怎样面对就业的选择（精英人才交流中心，13X6547XXXX，刘先生）。

最后不得不说的是，死也不承认四叶五月是2-A的成员！（雪人：你是在间接地表示你对我的身材有意见吗？！）

尽管动画版的《魔法先生》播放以来一直劣评不断，业界甚至以“作画崩坏”来形容其制作的偷懒（比较著名的偷懒画面就是OP时那无数张静态图片的切换），但这一切都无法影响动画在短时间内累积起来的巨大人气。而KONAMI是一个只要是有人气的东西就一定会抓来赚钱的聪明厂商，在忙不迭地连续推出两作PS2版游戏之后，GBA上的《魔法先生》又立刻登场。

6月初发行的GBA版《魔法先生》算是一个应景之作，在动画刚刚结束完“图书馆岛”章节之后，游戏版紧接着就以卡片冒险加迷宫探险的方式将动画中的经典场景加以重现。在本作中，玩家需要在探索迷宫的过程中收集各式各样的卡片以强化涅吉的魔力，于是活用各种卡片与怪物战斗就成了游戏的主要元素。不只是可以收集卡片，由于动画中一共出场了数量庞大的女性角色，因此收集女主角也成了本作的卖点所在（《口袋女生》？汗…）——在地下迷宫深处救出女主角后，可以使其加入队伍之中。剧情方面讲述的是在图书馆岛有6名女生失踪，潜入图书馆岛迷宫的涅吉必须要救出失踪的女生，并要找出女生们失踪的真正原因。游戏中还收录了漫画第7卷《南之岛之章》的内容。除了迷宫探索部分，本作中还有“麻帆良学园部分”，主要是在校园内移动，对涅吉进行训练提高其攻击力、防御力等各方面状态。而在迷宫探索的“图书馆岛部分”主要由20层的迷宫构成，其游戏类型与《换装迷宫》十分相似。

其实即使说涅吉是史上最大的色狼也丝毫不为过，“暂定契约”的战斗方式根本就是变相的吃豆腐借口。说明白点，就是用亲吻方式来订立暂时的伙伴关系，普通人可藉此提升体力、攻击、速度的能力（其实是连皮肤都可以瞬间变好的夸张特技，资生堂哭去吧！），但与此同时也要负起保护魔法师的责任。由于涅吉在动画中陆续要击败吸血鬼女生依文洁琳，继而又要在京都对抗关西的魔法师，所以制造了大量的机会给他“亲吻”同学（这还不包括夜闯理科教室时一些替身惹的祸），于是“KISS声声催人泪，大珠小珠落玉盘”一时间成了让男性同胞三月不觉肉味的巨大打击。

本来像涅吉这样头脑好、个性善良、长相可爱的小正太，放到一般的动漫作品里是连主角的寒毛都摸不到的，充其量也就是二线配角的命。然而在有了一个巨大无比的后宫集团撑腰之后，这个严重违反伦理道德的小家伙竟然一跃成了炙手可热的偶像级明星，其身份待遇惹人眼红。即使不甘心却也无法不承认，野比暗恋小静的单纯年代已经过去了，哆啦A梦扑倒大雄才是未来市场的主流导向啊！（雪人：……）

一个篱笆三个桩，一个2-A三十一个帮——可怜的绫小路义行，交完本期稿之后，又要咬牙切齿地怀着对英国专出人见人爱魔法师的恨，继续过秸辘、光棍和井的悲惨生活去了！



田申	我2004年12月15日买了NDS，2005年年4月21日买了PSP（普通版），感觉我现在是真正的掌机迷了。
读者资料	20岁，男，100076，北京丰台区万源路南里30栋3单元4号，兴趣：玩掌机、电脑

文/pmgba maple　责编/天意

再现「口袋妖怪」的传奇历史 口袋传

连载·第十回 首部电影的播放前后



“我们没有任何人有思想准备，从影片引进的消息宣布开始，这股热潮每周都达到一个新的高峰。”

——华纳美国行销总裁布莱德·布尔

随着TV的势头越来越高，相关单位产生了制作电影版的想法。1998年7月18日，Pokemon第一部剧场版《超梦的逆袭》在日本公映，电影由本篇和一部短篇《皮卡丘的暑假》组成，日本的观众人数达到了650万。仅从86亿日元的票房就可以看出，电影的确是赚钱的主要手段之一。

在美国，这股电影风潮更加狂热。在看到Pokemon动画在美国热播后，华纳公司敏锐地抓住商机，以500万美元的价格获得《超梦的逆袭》的美国版权。电影经过了一些美国化的修改，除了配音之外，环境、画面以及一些剧情也进行了修改，以迎合美国观众的习惯。观众们都对这部电影抱以极高的期望，由于反响实在太过强烈，华纳最终将原定11月12号的首映日提前了两天。

11月1日早，华纳公司在电视上播出了赠送电影入场券的广告，广告一结束立刻收到大量观众的咨询电话，每小时7万个电话的频率导致华纳总台的电话系统暂时瘫痪，直到当天下午，每小时的来电数量仍高于4万个。

11月10日，《Pokemon The First Movie: Mewtwo vs. Mew》终于在全美三千家电影院上映，华纳公司在这部电影上的花费加在一起不超过一千万美元，首映日当天就收回了成本。这一天的放映创下了1010万美元票房的最高记录，首周票房达到了8575万美元，将《狮子王》等动画甩在了后面，就连电影的CD首日销量也突破100万张。这种几近一本万利的买卖在让华纳欣喜异常的同时也让业界惊叹不已。

为了配合电影的上映，Pokemon的四套限量对战卡片也登陆美国，这批卡片非常珍贵，玩家只能观看电影后凭电影票得到。无疑这也是增加票房收入的手段之一，不少儿童为了收集珍贵的卡片而再三观看电影。电影上映的首周，美国各个中小学校的病假人数激增，原因仅仅是小学生们为了抢先买到电影票。

电影在全球创下约了一亿六千万美元的票房，无论走到哪里，谈起Pokemon，总会有人认识它。Pokemon已形成了一个庞大的格局，其影响并不仅存在于单纯的游戏或动画。每个角色都有其自身的潜在价值，这是其它同类产品所难以达到的，如任天堂美国副执行总裁皮特迈因所说，“Pokemon已经成为了超越流行文化的全球偶像”。



－场景重现－

1999年11月9日，全日空首架Pokemon主题的波音747飞机日美航班8日从日本起飞，经过一天的长途飞行后，抵达纽约肯尼迪国际机场。飞机降落后，保安人员将一个个箱子从飞机上卸下，装进一辆全副武装的卡车，由两辆皮卡丘造型的小汽车尾随，一路呼啸驶向市区，蔚为壮观。

当年年底，任天堂与往年一样发动新一轮的圣诞商战，Pokemon的周边商品在欧美地区取得了10亿美元的销售额。有专家分析，“虽然不是所有孩子都需要Pokemon，但它绝对是最受欢迎的产品。”

孩子们对Pokemon的狂热之情让家长头痛不已，几乎只要Pokemon有新动作，就意味着家长们的钱包将会被洗劫一空。99年1月9日Pokemon的对战卡片（Pokemon Trading Card Game）进入美国，根据任天堂的解释，卡片以“Trade”为核心，为了让玩家更好地交流，并且体会收集的乐趣。卡片上市后立刻在美国儿童间风行起来，许多儿童都以收集更多的卡片为目标，可见任天堂的游戏理念即使应用到现实生活中也是非常成功的，但过分的热情往往会带来一些负面的影响。不同的卡片珍贵程度不同，一般的卡片价格在几美分到几美元之间，珍贵的卡片可以高到几十美元，可以理解这种做法是为了维护卡片的可玩性与收集性，但由于有的卡片太过珍贵，儿童间偷盗、抢夺的现象时有发生，导致有些学校被迫规定学生禁止携带任何有关Pokemon的所有物品进入学校，以免发生意外。姑且不论对错如何，这种现象的产生已经值得我们深思。

沈魁元	希望“掌机迷”在未来的时间里有更好的《掌机迷》享用。
读者资料	21岁，男，410076，湖南省长沙市天心区赤岭路45号长沙理工大学东院2号宿舍楼04信箱，兴趣：旅游、上网

GBA游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年6月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年6月9日	魔法老师涅吉	MMV	RPG
2005年6月23日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	RPG
2005年6月30日	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年6月30日	MAR HEAVEN 敲开天堂之门	KONAMI	ARPG
2005年7月7日	武器种族传说 被封印的颂歌	TOMY	RPG
2005年7月21日	BLEACH 被染红的尸魂界	SEGA	ACT
2005年7月21日	机动剧团 哈罗噗呦噗呦	BANDAI	PUZ
2005年7月28日	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	ARPG
2005年7月28日	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
2005年8月4日	B传说 战斗弹珠人～炎魂～	ATLUS	ACT
2005年夏	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年	ONE PIECE: GRAND BATTLE	BANDAI	ACT
2005年	马里奥网球	任天堂	SPG
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年	ScrewBreaker	任天堂	ACT
2005年	Scurge Hive	Orbital Media	ACT
2005年	Sigma Star Saga	NAMCO	ACT

PSP游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年6月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年6月23日	数码武装	KONAMI	FPS
2005年7月7日	校园迷糊大王 姐姐事件	BANDAI	AVG
2005年7月21日	天地之门	SCE	ARPG
2005年7月28日	天诛 忍大全	Fromsoftware	ACT
2005年7月28日	战国大炮	彩京	STG
2005年8月4日	太鼓达人	NAMCO	RAG
2005年8月11日	机动战士高达 基连之野望 吉翁的系谱	BANDAI	SLG
2005年8月25日	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年夏	脱狱潜龙 清算	NAMCO	ACT
2005年夏	互动演剧系列四作	SCE	AVG
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年秋	狂驱力量	SCE	ACT
2005年	伊苏6 纳比斯汀之方舟	KONAMI	ARPG
2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2005年	VR网球	SEGA	SPG
2005年	幻侠乔伊VFX大战	CAPCOM	ACT
2005年	罪恶工具 审判	MAJESCO	ACT

2005年	THE CON	SEGA	FTG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	MediEvil 复苏	SCE	ACT
2005年	世界拉力锦标赛PSP	SCE	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC



NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule



本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年6月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年6月16日	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年6月23日	FAMICOM WARS DS	任天堂	SLG
2005年6月23日	大盗伍佑卫门 东海道中大江户天狗返之卷	KONAMI	ACT
2005年6月	武侠	STAR FISH	ACT
2005年7月14日	火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	TOMY	RPG
2005年7月21日	洛克人EXE5 DS 双生领袖	CAPCOM	RPG
2005年7月21日	钢之炼金术师 两人的羁绊	BANDAI	ACT
2005年7月21日	游戏王 梦魇诗人	KONAMI	TAB
2005年7月21日	黄金眼	EA	FPS
2005年7月21日	翼 年代记	BANDAI	RPG
2005年7月28日	押忍!奋斗!应援团	任天堂	ETC
2005年7月28日	滚动吃豆	NAMCO	ACT
2005年7月	纳米迷踪	MAJESCO	STG
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年8月11日	日式面包王	BANDAI	ETC
2005年8月25日	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	ARPG
2005年8月25日	孤岛冒险Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年夏	天外魔境2	HUDSON	RPG
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年	块魂	NAMCO	PUZ
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	TOUCH GOLF	任天堂	SPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具	MAJESCO	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	黑与白	MAJESCO	SLG
2005年	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年	PIKMIN DS	任天堂	ACT
2005年	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2	SQUARE ENIX	ACT
未定	银河战士弹珠台	任天堂	TAB
未定	赛尔达传说 四支剑	NINTENDO	ARPG
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



口袋妖怪可谓风靡世界的小精灵,《口袋迷》带你遨游口袋世界。最新动态、精彩专题、动画收录等尽收于此。赠品为主机口袋精灵包,还有非常珍贵的全球限量版皮卡丘掌机等你抽取。

口袋迷

■定价:18元 上市热卖中



一年一度,又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录,索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析,权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价:24元 上市热卖中



再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册,限量大超值。另九色陆行鸟只限邮购,详见本期《电玩通》广告。

金色陆行鸟

■定价:19.8元 上市热卖中



动新DVDMTV系列第二弹,收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV,真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装,弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

■定价:24元 上市热卖中



4月11日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD,简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版,绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价:25元 上市热卖中



双VCD高达声优巨星玉置成实、尾浦由记、中岛美嘉、西川贵教等现场影像及写真集。赠品为拉克丝形象发夹,阿斯兰徽章及特制收藏匣。

机动战士高达SEED嘉年华

■定价:28元 现接受邮购



国内第一盘动画DVDMTV,弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV,真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链,优雅高贵。第三版上市,该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价:24.80元(第三版) 上市热卖中



本期重点戏是E3展现场亲历,PS3演示画面直击,包括沙戮地带、最终幻想Ⅶ、铁拳6等。XBOX360十余款影像大放送。CD为基力坦音乐精选。

电玩新势力(45)

■定价:9.80元 6月15日上市



与原版动新尺寸一样大,真正原汁原味。12张光盘,6本CD歌词本豪华包装盒,赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值,珍藏佳品

动新2004年合集(下)

■定价:50元 上市热卖中

电子游戏软件

2005年第1～13期 9.80元

动感新势力

15、26、27、28期 9.80元

电子天下・掌机迷

第19期、21、22、24、26、27、29～34期 9.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～45期 9.80元

银时计至尊豪华版 99.00元

电软十周年纪念金币套装 149元

名侦探柯南主题歌精选集(少量) 28.80元

电新蓝宝石MTV (少量) 9.80元

动新2004年合集(下) 50元

动新蓝宝石MTV 9.80/19(豪华)元

动新红宝石MTV 9.80元

游戏的设计与开发 50/57(精装)元

机动战士高达SEED嘉年华 28元

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！

次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！

读者： 真的！6折+1元……邮费包装费呢？

次世代： 全免

读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。

次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。

暑期大疯狂

加1元!!

轻松胜利十一人

Winning Eleven

玩好WE，这是最好的教练

~~原价：15元~~
6折：9元

收藏寂静岭

SILENT HILL

经典恐怖游戏，双VCD创新迷你CD专用百宝袋

~~原价：19.80元~~
6折：11.80元

时间：即日起至售完为止

少量库存，先到先买，售完为止。

电子游戏软件 标准掌机典藏2003

标准掌机第一弹
两册附录掌机迷必备

~~原价：20元~~
6折：12元

GAME CREATION Serving China's Game Development Community!

游戏创造 1

www.chinagcn.com

服务中国数字娱乐产业 开拓游戏无限创意空间

制作案例精选
《剑侠情缘网络版》开发纪实
PS2大作《Jak & Daxter》制作回顾

网络游戏经济研究
UO经济系统和经济行为分析

武侠小说与游戏
武侠名著改编RPG游戏的思考

三维游戏引擎技术
超越三角形时代

设计心语：
永不创新！

~~原价：18.50元~~
6折：11.10元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

VGAME.CN 次世代传媒

次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

这次我们推出的死神钱包从表情到设计都将魂真实再现，虽然只有头部不过仍然绝赞。而火影杯面这两个仿真杯面本身就很值得收藏。再看哆啦A梦和乔巴，双手后撑抬起两只小短腿的样子是不是相当滑稽可笑，选好你心仪的东西了吗？







新款上市

火影杯面套装二件组 ¥39 编号：2259

●最然很像，不过这可不是真正的杯面哦。卡卡西版的杯面内装小毛巾一块、亲热天堂便携电话本一个；鸣人版杯面内装小毛巾一块、青蛙通灵兽零钱包项链一条。



新款上市

海贼王手机座 ¥15 编号：2248

●以海贼王中超可爱的乔巴为造型，同样带有香味，给你的手机一个最舒适的家。



新款上市

哆啦A梦手机座 ¥15 编号：2237

●哆啦A梦手机座大小适中，带有清新的香味，适用于大部分市面上的直板和翻盖手机。



新款上市

死神钱包 ¥19 编号：2226

●目前最流行的热门作品《死神》中的超人气角色——魂化身钱包，做工相当精细有趣！

高达SEED旅行包A款（红） ¥39 编号：2181

●红色ZAFT军版高达SEED旅行包，大小适中背提两用，两端分别绘有ZAFT军的标志。

高达SEED旅行包B款（蓝） ¥39 编号：2192

●蓝色地球联合军版高达SEED旅行包，大小品质与ZAFT军版相同。



高达SEED女主角拉克丝特别版5件组 ¥88 编号：2204

●以造型多变著称的SEED女主角拉克丝闪亮登场，本系列包括指挥官服版、便服版、舞台装版、裙装版以及惹火的泳装版，平均高约11CM左右，做工超精细，FANS必收。

¥38 编号：2170



军曹情侣钱包二件组

●人气持续窜升的KERORO军曹三折钱包，颜色亮丽简单实用，打开后的尺寸约为22×11CM两款一起购买与你的她或者好朋友一起分享吧。

头文字D机车手机挂饰6件组 ¥59 编号：2136

●R32 GT-R、AE86以及拓海每天送豆腐开的TOYOTA AE86等六款头文字D劲爆机车化身手机挂饰、设计前卫更是男生必备的扮酷道具。



火影亲热天堂笔记本 ¥29 编号：2215

●卡卡西老师从不离手的"亲热天堂"实物化，封面、封底到书脊全部忠实再现！本品为活页式硬壳笔记本，吸铁石搭扣，打开后的尺寸约27CMx19CM。



哈罗钱包 ¥29 编号：2158

●时尚别致的三折钱包，可爱的哈罗就是钱包的搭扣，包内可收纳月票，信用卡等各类大小卡片，打开后尺寸约为26.5CM×10.3CM。



水果篮子钱包 ¥29 编号：2147

●饭团版本田透的水果篮子钱包，像纯洁温柔的透一样的乳白色柔软质地，相信定会令你爱不释手。打开后尺寸约为25CM×13CM。



KERORO军曹金属徽章挂饰二合一五件组 ¥39 编号：2125

●涂色细致、做工精美的KERORO军曹到来，每个角色的头像就是一个精美的小挂饰，并配有相应的徽章，组合佩戴更是别具趣味。



龙珠Q版人物水晶座珠第四代十件组 ¥36 编号：2114

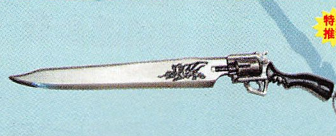
●第四代的时间推移到那美克星一役前后，从表情动作到悟饭手持龙珠雷达、悟空身穿亚德拉特星服装等细节全部真实再现原著，感动非常！

合金装备猎狐犬吊牌 ¥15 编号：6073

●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格！



特别推荐



最终幻想八枪刀（裁纸刀） ¥39 编号：5049

●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，漂亮雅致的包装盒，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有！

电子天下·掌机迷 2005 9

三大掌机新作全面爆发/PSP买机大特辑

VOL.35

最新烧录卡＆模拟器齐聚软硬兵团！NDS烧录设备一手探究！

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/09
VOL.35
零售价：9.80元
每月10/25日发售



42款PSP游戏一网打尽

PSP抢购秘传！

◆本刊权威推荐·国内价格调查◆27种热门周边资料 买机必备◆购机保养一条龙 编辑部服务到家

最详 最速

SD高达G世纪DS

超爆攻略

炸弹人DS/圣魔HARD遗迹极限挑战

ISSN 1672-8866

